NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

09/12 • AUSGABE 185 • € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

GAMESCOM GUIDE 2012

Kostenlose Beilage: Euer Wegweiser für Europas größte Spielemesse

AUSSERDEM

Pikmin 3 (Wii U)
Kawashima 3D (3DS)
Harvest Moon 3D (3DS)
Inazuma Eleven Strikers (Wii)
Paper Mario: Sticker Star (3DS)
Tekken Tag Tournament 2 (Wii U)

10 SEITEN TEST!

NEW SUPER MARIO BROS. 2

ROCKEN DIE MARIO-BRÜDER ERNEUT DEN 3DS?

EXKLUSIV!

RABBIDS LAND

Wir haben das abgefahrene Wii-U-Debüt der irren Ubisoft-Karnickel gespielt!

POKéMON CONQUEST

DS-Test: Lohnt sich der Import des neuesten Pokémon-Spin-offs?

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Der Sommer 2012 neigt sich langsam, aber sicher dem Ende zu, der Herbst steht bereits vor der Tür. Uns Gamern blüht in diesem Jahr ein besonders heißer Herbst – für den 3DS werden eine Reihe großer Titel wie zum Beispiel **Paper Mario**, **Disney Micky Epic** oder **Luigi's Mansion** veröffentlicht und die Wii U soll laut aktuellem Stand noch 2012 auf den Markt kommen. Dank uns seid aber ihr bestens für die nächsten Monate gerüstet: In der euch vorliegenden Ausgabe berichten wir über die kommenden 3DS-Hits und spannende Spiele für die Wii U. So bekamen wir die Möglichkeit, Ubisofts verrücktes Party-Spiel **Rabbids Land** ausgiebig und exklusiv zu spielen – und hatten erwartungsgemäß eine Menge Spaß mit den durchgeknallten Häschen. Weitere Spiele für die neue Nintendo-Konsole, über die wir in dieser N-ZONE berichten, sind **Pikmin 3**, **Tekken Tag Tournament 2** und **Lego City Stories**.

Im Review-Teil dieser N-ZONE-Ausgabe erwarten euch mit den Testberichten von **New Super Mario Bros. 2** für den 3DS und **Pokémon Conquest** für den alten DS zwei absolute Highlights des ausklingenden Spielesommers. Außerdem haben wir **Harvest Moon 3D**, Nintendos neue Mal-Lernsoftware **New Art Academy**, das abgefahrene **Freaky Forms Deluxe** sowie weitere 3DS- und Wii-Spiele kritisch unter die Lupe genommen.

Zudem gibt's wie jeden Monat eine ebenso unterhaltsame wie informative Mischung aus spannenden News aus dem Nintendo-Universum, hilfreichen Tipps & Tricks, Neuigkeiten aus der Nintendo-Fangemeinde und interessanten Retro-Reportagen. Wem das alles nicht genügt, der kann sich natürlich tagesaktuell unter www.n-zone.de informieren. Wir freuen uns auf euren Besuch und über jedes neue Mitglied unserer stetig wachsenden N-ZONE-Community.

Viel Spaß bei der Lektüre der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

NEW SUPER MARIO BROS. 2

POKÉMON CONQUEST

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- **Test, den jeder machen wollte:** *Keine Überraschung: Jeder aus dem Team hätte gerne **New Super Mario Bros. 2** für den 3DS getestet. Mario-Experte Christoph bekam den Zuschlag.*
- **Test, den keiner machen wollte:** ***New Art Academy.** Nathalie konnte am wenigstens glaubhaft machen, dass sie künstlerisch nicht begabt ist, und durfte deswegen auf dem 3DS das Malen lernen.*
- **Reise des Monats:** *Thomas wurde von Ubisoft nach Paris eingeladen, um **Rabbids Land** für die Wii U exklusiv anzuspielen und das Team hinter den verrückten Hasen kennenzulernen.*
- **Zahl des Monats:** *1.000.000, also eine Million! So viele Münzen benötigt ihr, um in **New Super Mario Bros. 2** eine kleine Überraschung freizuschalten. Dann mal viel Erfolg!*
- **Item des Monats:** *Schluckt Mario in seinem neuen Abenteuer ein weißes Blatt, verwandelt er sich in einen Waschbären und ist unbesiegbar!*
- **Held des Monats:** *Unsere Klimaanlage! Auch wenn die Anzahl wirklich heißer Tage zuletzt recht überschaubar war, musste das Team bei hohen Außentemperaturen nicht schwitzen. So lässt's sich leben, ähh arbeiten …*

THOMAS

Ist Marios neuestes 3DS-Spektakel der erhoffte Super-Hit geworden oder bekommen wir nur einen lauen Aufguss vorgesetzt? Im Test beantworten wir Leserfragen, stellen Stärken und Schwächen vor, beleuchten die Spielzeit und gehen auf Veränderungen ein. Außerdem dürfen kompetente Spieleindrücke nicht fehlen. Blättert gleich auf Seite 42, um mehr über das Mega-Jump&Run zu lesen.

TEST | NEW SUPER MARIO BROS. 2

SEBASTIAN

Der Nachschub an hochwertiger Spiele-Software für den 3DS reißt nicht ab: Wir liefern euch die neuesten Infos und Spieleindrücke zu kommenden Top-Titeln wie **Paper Mario: Sticker Star, Disney Micky Epic: Macht der Illusion** und **Dr. Kawashima 3D**!

VORSCHAU | DIE KOMMENDEN 3DS-HITS

START

Editorial 03

Inhalt 04

VORSCHAU

Magazin 06

Most Wanted 16

Wii U

Lego City: Undercover 26

Pikmin 3 22

Rabbids Land 18

Tekken Tag Tournament 2 24

Wii

Inazuma Eleven Strikers 28

3DS

Disney Micky Epic: Macht der Fantasie 32

Dr. Kawashima 3D 34

Paper Mario: Sticker Star 30

TEST

Charts 66

Das Team 37

Der Wii-Schnäppchen-Einkaufsführer 68

Kalender 40

Meinungsmache 38

Release-Termine 39

So testen wir 36

Top-Spiele 64

Wii

Double Dragon II: The Revenge (Virtual Console) 70

Final Fantasy III (Virtual Console) 71

Frogger Hyper Arcade Edition (WiiWare) 71

Horizon Risers (WiiWare) 71

Quiz Party 56

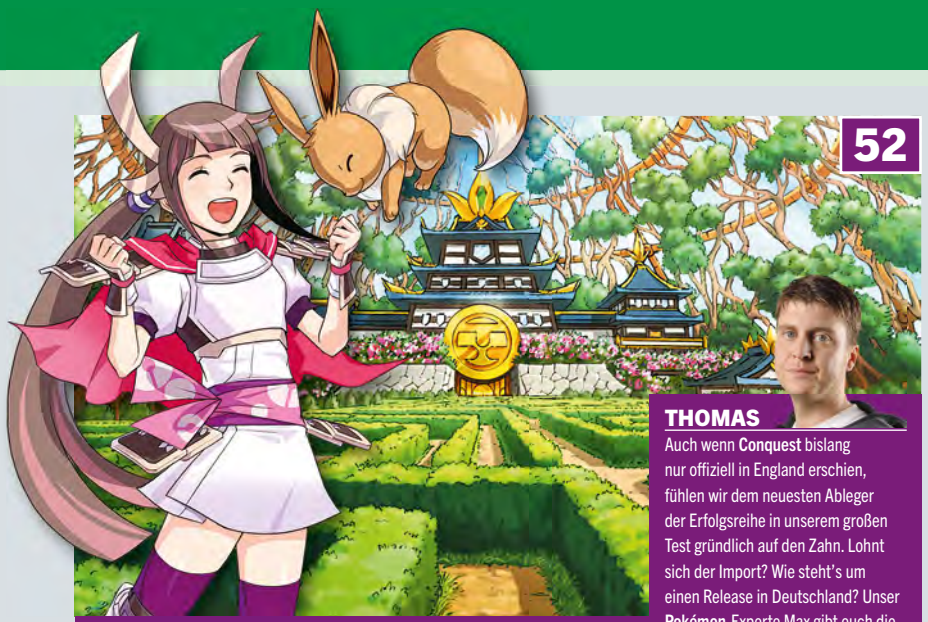
3DS

Foto Zauber 3D (3DSWare) 73

Freakyforms Deluxe 60

Harvest Moon 3D: The Tale of two Towns 58

Mario & Sonic: Virtuelles Kartenalbum (3DSWare) 73



52

THOMAS

Auch wenn **Conquest** bislang nur offiziell in England erschien, fühlen wir dem neuesten Ableger der Erfolgsreihe in unserem großen Test gründlich auf den Zahn. Lohnt sich der Import? Wie steht's um einen Release in Deutschland? Unser **Pokémon**-Experte Max gibt euch die Antworten!

TEST | POKéMON CONQUEST

18

CHRISTOPH

Wir hatten bereits die Möglichkeit, das neue **Rabbids**-Spiel für die Wii U ausführlich anzuspielen und zudem noch die kreativen Köpfe hinter dem Häschen-Franchise ausführlich zu interviewen. Ab Seite 18 verraten wir euch, warum ihr eure Lachmuskeln für diese Minigame-Sammlung jetzt schon trainieren solltet!

VORSCHAU | RABBIDS LAND

Marvel Pinball 3D (3DSWare) 73
New Art Academy 62
New Super Mario Bros. 2 42
Wario Land II (Virtual Console) 72

DS

Pokémon Conquest 52
Zuma's Revenge (DSiWare) 73

ONLINE

DS-Kanäle 72
VideoGamesZone 74
Wii-Kanäle 70

RETRO

Die kleine N-ZONE-Sammlerfibel (Game Boy) 78
Pokémon – die ersten Jahre 82
Retro-Startseite 76

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 86

TIPPS & TRICKS:

Beat the Beat: Rhythm Paradise 84
Lego Batman 2: DS Super Heroes 85
The Amazing Spider-Man 85
Theatrhythm Final Fantasy 84

MEINUNGEN

Kolumne 94
Leserbriefe 92

FINALE

N-ZONE-Shop 96
Heftvorschau 98
Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Beat the Beat: Rhythm Paradise, Tipps 84
Cocoto Alien Brick Breaker, Magazin 12
Disney Micky Epic: Macht der Fantasie, Vorschau 31
Double Dragon II: The Revenge, Online 70
Dr. Kawashima 3D, Vorschau 34
Final Fantasy III , Online 71
Foto Zauber 3D, Online 73
Freakyforms Deluxe, Test 60
Frogger Hyper Arcade Edition, Online 71
Harvest Moon 3D: The Tale of two Towns, Test 58
Horizon Risers, Online 71
Inazuma Eleven Strikers, Vorschau 28
Jewel Master – Atlantis, Magazin 12
Lego Batman 2: DS Super Heroes, Tipps 85
Lego City: Undercover, Vorschau 26
Mahjongg Mysteries – Ancient Athena, Magazin 12
Mario & Sonic: Virtuelles Kartenalbum, Online 73
Marvel Pinball 3D, Online 73
Mole Mania, Retro 77
New Art Academy, Test 62
New Super Mario Bros. 2, Test 42
Paper Mario: Sticker Star, Vorschau 30
Pikmin 3, Vorschau 22
Pokémon Conquest, Test 52
Quiz Party, Test 56
Rabbids Land, Vorschau 18
Schlag den Raab: Das dritte Spiel, Magazin 9
Star Wars: Yoda Stories, Retro 76
Tekken Tag Tournament 2, Vorschau 24
The Amazing Spider-Man, Tipps 85
Theatrhythm Final Fantasy, Tipps 84
Wario Land II, Online 72
Zuma's Revenge, Online 73

PLATZ-ANGST BEI 3DS-ZOCKERN

3DS Nintendo bietet bald Downloads an – aber reichen dafür die Blöcke?

Spieler, die sich den 3DS direkt zum Konsolenstart zugelegt haben, dürften mittlerweile über 20 sogenannte Botschafterspiele auf der SD-Karte verfügen (diese gab es als Wiedergutmachung für die rasche Preissenkung), sie laden sich regelmäßig neue Filme in den **Nintendo Video**-Kanal und haben auch mit großer Wahrscheinlichkeit bereits im eShop eingekauft. Der Verfasser dieser Zeilen hat beispielsweise noch 1.426 Blöcke auf seinem 3DS übrig. Bei Kollegen sieht es ähnlich aus. Da fragen wir uns: Wie will uns Nintendo angesichts dieser Speicherplatz-Armut noch Downloads schmackhaft machen? **New Super Mario Bros. 2** – das erste herunterladbare vollwertige 3DS-Spiel – beansprucht satte 2.950 Blöcke. Dr. Kawashimas neue **Gehirn-Jogging**-Episode belegt den Speicher mit immerhin 1.600 Blöcken. Zum Vergleich: Der komplexeste eShop-Titel, das Actionspiel **Dilllon's Rolling Western**, ist 430 Blöcke groß, Virtual-Console-Software füllt gerade mal ein Zehntel davon (**Kid Icarus II** etwa 59 Blöcke). ■

Christoph meint:

„Der 3DS, so wie er im März 2011 in den Handel kam, ist definitiv nicht bereit für Spiele-Downloads. Dafür ist die SD-Karte mit ihrer Speicherkapazität von 2 Gigabyte viel zu klein. Will Nintendo also dauerhaft kommende Software im eShop anbieten, müssen die Kunden unbedingt auf eine größere Karte umsteigen – das ist allerdings nicht gerade verbraucherfreundlich. Nur Sony ist noch dreister: Bei der PS Vita kann man ohne 20 Euro zu investieren nicht mal sinnvoll abspeichern. So ein Nepp!“

SD-KARTEN-TAUSCH: SO GEHT'S!

Schritt 1:
Zieht die SD-Karte aus eurem 3DS und steckt sie in den Kartenleser eures Computers.

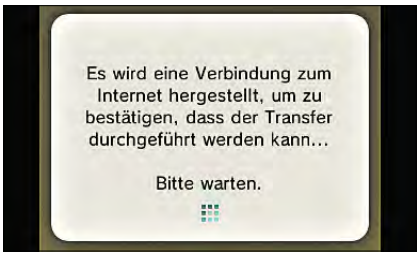
Schritt 2:
Verschiebt (!) sämtliche 3DS-Dateien in einen beliebigen Ordner.

Schritt 3: Steckt nun die größere SD-Karte in den Kartenleser eures Computers und bewegt sämtliche 3DS-Dateien auf die neue Karte. Fertig!

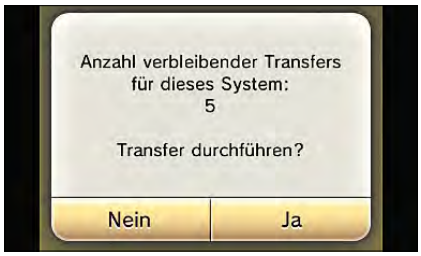
SO BRINGT IHR EURE DATEN AUF DEN 3DS XL!

3DS N-ZONE erklärt: So vermeidet ihr Datenverlust.

Ihr habt euch einen 3DS XL zugelegt, wollt aber nicht auf eure mühsam erspielten Speicherstände und die gekaufte eShop-Software verzichten? Kein Problem: Wir verraten euch, wie ihr alle Daten von eurer alten Konsole auf das XL-Modell bewegt. ■



Schritt Nr. 1
Klickt in den „Systemeinstellungen“ beider Geräte auf „Allgemeine Einstellungen“ und dann auf „Datentransfer“. Eine Verbindung zum Internet wird hergestellt. Das dient zur Überprüfung der Konsolen-Identität.



Schritt Nr. 2
Wählt „Transfer zwischen Nintendo-3DS-Systemen“ (ebenfalls auf beiden Konsolen) und stimmt der Nutzereinverständniserklärung zu. Euch wird nun angezeigt, wie oft ihr noch einen Datentransfer durchführen könnt.

Schritt Nr. 3
Bestimmt nun, ob ihr Daten vom jeweiligen System senden oder empfangen wollt. Der Tausch kann nun beginnen. Musik und Fotos von der SD-Karte könnt ihr nachher manuell übertragen.

KID ICARUS: UPRISING-STUDIO DICHTGEMACHT!

Was ist denn da los? Darum gab's den Pit-Stop!

Nanu? Erst neulich zockten 3DS-Besitzer das Actionspiel **Kid Icarus: Uprising** mit Kult-Engel Pit in der Hauptrolle – jetzt ist das verantwortliche Studio namens Project Sora geschlossen! Am 30. Juni 2012 wurde die Entwicklerschmiede dichtgemacht, einen Monat später war auch die Webseite nicht mehr abrufbar. Das Aus kam sehr überraschend: Project Sora wurde erst am 22. Januar 2009 gegründet – übrigens von Nintendo und dem **Kirby**-Erfinder Masahiro Sakurai höchstpersönlich. Doch was hat Sora in 3 ½ Jahren alles geleistet? Gerade mal ein einziges Spiel, nämlich das eingangs erwähnte **Kid Icarus: Uprising**. Das ist reichlich dünn! Doch an Arbeit mangelt es Sakurai derzeit nicht. Als leitender Mitarbeiter bei der Entstehung der neuen **Super Smash Bros.**-Episode dürfte er gut ausgelastet sein. ■

Christoph meint:

*„Kann die Spielerwelt auf das Entwicklerstudio Project Sora verzichten? Ja, ganz klar! **Kid Icarus: Uprising** – übrigens das einzige Spiel, das innerhalb von 3 ½ Jahren entstand – war zwar gut, aber kein Titel, an den man sich in 20 Jahren noch mit funkelnden Augen erinnern wird. Im Test heimste das Spiel eine solide Einzelspielerwertung von 83 Prozent ein. Das Echo der Fachpresse war zwar weitgehend positiv, aber nicht euphorisch – insbesondere die zähe Steuerung stieß auf eher verhaltene Resonanz. Klar ist aber: Die Sora-Chefs, unter ihnen der **Smash Bros.**-Veteran Masahiro Sakurai, werden weiter an neuen Nintendo-Projekten arbeiten. Gut so!“*

CRANKYS RUMPELKAMMER

Hier knöpft sich Affen-Opa Cranky Kong aktuelle Spiele vor und erklärt, wie bestimmte Spielelemente früher gehandhabt wurden.

Betrieb geschlossen!

HEUTE

Überall hört man immer nur von dieser ollen „Datenwolke“: Ich soll meine Schallplattensammlung nicht mehr im Schrank horten, sondern sie als MP3 speichern (was das auch immer sein mag). Und die archivierten Spielanleitungen all meiner Hit-Spiele finden sich bald alle im neuen Internet-Dienst **Google Hupf**. So ein Blödsinn! Da werde ich nur genarrt! Ich will Spiele nicht runterladen, sondern erst kaufen, dann daheim in meiner Kong-Baracke genüsslich der Plastikfolie entledigen und dann zocken, zocken, zocken. Auf Zusatzinhalte pfeife ich ja eh! Ja, wo kommen wir denn da hin, wenn ich zweimal das Portemonnaie schröpfen muss – einmal fürs Spiel und dann noch für Schnickschnack? Na also! Gespräch vorbei!

EINST

Jetzt schaut doch mal her, verehrte Herrschaften: So muss gute Wertarbeit aussehen! Spielmodule sind die Krone der Kunststofffertigung – grau, robust, formschön! Dafür haben wir für damalige Spiele auch bis zu 150 Mark bezahlt. Das ist ganz schön viel Geld, meint ihr? FALSCH, ihr Nietköpfe – viel zu wenig, gemessen an der Plastikqualität! Früher war sowieso alles besser: Spiele kamen erst dann auf den Markt, wenn sie 100%ig perfekt waren (so wie **Super Mario World 3: Cranky's Island**). Es gab auch keine Patches, wie man heute so schön sagt. Und man konnte davon ausgehen, dass auch wirklich alle Levels schon auf dem Modul drauf waren – alles andere wäre ja die blanke Abzocke! Ohne mich!

Verehrte Retro-Freunde! Liebe Weicheier! Wie gefällt euch meine „Rumpelkammer“? Schreibt mir, welche miesen Spielelemente ich hier in diesem armseligen Magazin kommentieren soll – denn früher war alles besser, versteht ihr? Ich freue mich über Anregungen an redaktion@n-zone.de!

Euer Lieblings-Cranky

EIN RARE-INSIDER PACKT AUS

Kauft Nintendo den angeschlagenen, geschmähten Kult-Laden zurück?

*Zitat von Grant Kirkhope, Ex-Rare-Komponist

Das einstige Hit-auf-Hit-Studio Rareware (**Blast Corps**, **Diddy Kong Racing**, **Donkey Kong Country**), heute Rare, hat ganz offensichtlich ein massives Problem: Die Fans von früher zocken zwar weiterhin Videospiele, aber sie haben keine Lust auf Kinect Sports und dergleichen, wie sie das Studio aus dem britischen Twycross heutzutage herstellt. Jetzt meldet sich ein früherer leitender Angestellter zu Wort: Im Gespräch mit dem englischsprachigen Onlinemagazin **Gamepur** sprach der ehemalige Komponist Grant Kirkhope – er verantwortete unter anderem die Musik für **Banjo-Kazooie**, **Perfect Dark** und **Conker's Bad Fur Day** – Klartext. Er findet deutliche Worte: „Aus meiner Sicht ist Rare vollständig am Ende!" Die Ex-Führungskraft redet sich in Rage: „Aber die Leute tragen nicht mal Schuld: Microsoft hat alles falsch gemacht. Sie haben das Entwicklerstudio erst gekauft und dann gründlich kaputt gemacht. Das bringt mich jeden Tag immer wieder zum Heulen!"

Dumme Gerüchte?

Doch neue Spekulationen heizen die Stimmung mächtig an: Medienberichten zufolge will Nintendo Kultfiguren wie Banjo oder Kazooie zurück auf Wii U und 3DS bringen. Die Bosse aus Japan sollen sich bereits mit dem Microsoft-Konzern unterhalten haben, zu dem Rare seit 2002 gehört. In den Sondierungsgesprächen geht es, sofern man den Gerüchten glaubt, um einen möglichen Rare-Rückkauf seitens Nintendo. Ob da was Wahres dran ist? Abwarten! Die Quelle für all diese Informationen ist die Fanseite **Zelda Informer** – also nicht gerade die erste Anlaufstelle für Branchenfakten. ■

Christoph meint:

*„Die Retro Studios genießen Kultstatus – über Rare hingegen lacht die Gamer-Welt. Die Engländer mögen zwar routinierte Kinect-Spiele abliefern, doch langjährige Zocker haben sich längst vom einstigen Kultentwickler abgewandt. Ob es allerdings eine gute Entscheidung wäre, wenn Nintendo die Hit-Macher aus den Neunzigern wieder zurückkaufen würde? Mal schauen! Einerseits haben kreative Köpfe wie Martin Hollis, das Genie hinter **Perfect Dark** und Co., längst den Laden verlassen. Andererseits sind Spieleserien wie **Banjo-Kazooie** immer noch äußerst populär. Aber sind sie so wichtig, dass es sich für Nintendo auszahlt, eine dreistellige Millionensumme dafür hinzublättern?"*

GERÜCHTEKÜCHE

...wir wärmen alles für euch auf

Die Gerüchte um Rare reißen nicht ab (siehe Meldung oben): Wie **Zelda Informer** weiter berichtet, arbeiten die Retro Studios – bekannt durch **Metroid Prime** und **Donkey Kong Country Returns** – an einer neuen **Banjo-Kazooie**-Episode. Doch ohne die vertragliche Zustimmung seitens Rare können sie ihr Projekt nicht fortsetzen. Wir meinen: Allzu realistisch klingt das alles nicht, denn es würde nicht gerade von professioneller Arbeit zeugen, wenn man sich nicht vorher (!) mit der rechtlichen Lage auseinandersetzen würde.

Denis Dyack von Silicon Knights musste sich zwar von einem Teil der Angestellten trennen, doch er entkräftete die Gerüchte, wonach sein Studio **Eternal Darkness 2** generell nicht mehr in Angriff nehmen würde. Wir sind gespannt ...

TOPS & FLOPS

⬆ NOCH 'N PUZZLE

Ihr widmet euch der Jagd auf alle 3DS-Puzzleteile? Gut! Denn Nintendo hat für neue Anreize gesorgt, die StreetPass-Funktion der 3D-Konsole im Dauerbetrieb zu lassen. Am Donnerstag, 19. Juli 2012 staunten wir nicht schlecht, als aus heiterem Himmel ein neues Motiv anlässlich Kirbys 20. Jubiläum in der Mii-Lobby auftauchte. Jetzt gibt es insgesamt 425 Puzzleteile zum Sammeln und Tauschen. Habt ihr sie alle?

⬆ GEIZ-ZOCK

Uns kann es egal sein, dass Wario als Hauptdarsteller eines neuen Jump & Runs in nächster Zeit nicht auf den Bildschirm zurückkehrt. Sein Game-Boy-Color-Abenteuer **Wario Land II** ist dermaßen gut, dass wir großzügig darüber hinwegsehen. Dabei kostet das brillante Jump & Run lediglich fünf Euro und bietet Spielspaß über Stunden hinweg. Nintendo hat uns sogar die hochwertige Game-Boy-Color-Version spendiert, nicht die olle Schwarz-Weiß-Fassung.

⬇ XL-WUT

N-ZONE-Leser Daniel Frömel (32) aus Augsburg ist stinksauer: Er wollte das Angebot seines Spielehändlers wahrnehmen und seinen alten 3DS gegen das neue XL-Modell eintauschen (Zuzahlung: 99 Euro) – aber unbedingt seine mühsam erspielten Speicherstände sowie eShop-Software im Gesamtwert von knapp 90 Euro behalten. Doch dem Fachhändler aus Augsburg war das wurscht. Lapidar schmetterte er den Wunsch des Kunden ab: „Das ist Ihr Problem! Wir verkaufen nur." Da zeigt sich mal wieder: Der Kunde ist der Depp!

⬆⬇ FREUD UND LEID

Zuerst die gute Nachricht: **Pokémon Conquest** heimste im N-ZONE-Test (Seite 50) außergewöhnliche 90 Prozent ein! Doch jetzt die schlechte: Das Spiel werden die meisten von euch wohl nie zu Gesicht bekommen, denn Nintendo verzichtet auf einen Vertrieb in Deutschland. Dafür lässt sich **Pokémon Conquest** mühelos aus dem englischsprachigen Ausland bestellen: Da es keine Regionalsperre gibt, läuft das Spiel auch auf heimischen (3)DS-Konsolen.

⬆ UBI-FAKTEN

Thomas hatte die Ehre, sich in Paris **Rabbids Land** für die Wii U anzusehen. Als Schmankerl bekam er von Ubisoft neue Bilder mit, die zeigen, wie das GamePad bei **Assassin's Creed III** genutzt wird. Wie ihr im Bild seht, stellt der Touchscreen eine bewegliche Karte dar. Übrigens: Umsetzungen von Multiplattformspielen auf die Wii U kosten laut Ubi-Boss Guillemot weniger als eine Million Euro. Das dürfte die Finanzstrategen des Konzerns freuen.

SCHLAG DEN RAAB DAS 3. SPIEL

Wii Ist Raab zu stark, seid ihr zu schwach!

Am 15. September verteidigt Stefan Raab in seiner Show den Jackpot in Höhe von 2,5 Millionen Euro. Einen Tag vorher ist **Das 3. Spiel** von **Schlag den Raab** für die Wii erhältlich (eine 3DS-Fassung gibt es diesmal nicht). An der Präsentation hat sich im Vergleich zu den Vorgängern nichts geändert: Immer noch duelliert ihr euch in 25 Spielen, von denen in jeder Spielrunde 15 zufällig ausgelost werden – darunter „Spaghetti", „Airhockey", „Flitschen", „Eisenbahn" „Schießen" und „Bäume fällen". Wir erwarten abermals eine Fuchtelsteuerung, wie man sie bereits aus den beiden ersten Spielen kennt. Dass beliebte Disziplinen wie „Blamieren oder kassieren" oder „Wo liegt was?" mit neuen Fragen dabei sind, ist zudem so gut wie sicher. Der Hersteller Bandai Namco Games hat schon im Vorfeld 5.000 Quizfragen angekündigt. Zudem bewegen die Protagonisten endlich ihren Mund, wenn sie Sprüche reißen. ■

Christoph meint: *„Das zweite **Schlag den Raab**-Spiel gab's noch für Wii und 3DS – beim dritten sparen sich die Entwickler die Mobilversion gleich ganz. Ich bin ganz froh drum: Bei der letzten 3DS-Variante fehlte der Mehrspielermodus völlig – was übrig blieb, war eine leidlich unterhaltsame TV-Show-Umsetzung für eingefleischte Raab-Herausforderer. An der Heimkonsolenfassung gab es hingegen aus spielerischer Sicht nicht allzu viel zu kritisieren, wenn man sich damit abfand, dass sich die Technik auf einem äußerst niedrigen Niveau befand."*

WARUM ...

... DREHT SICH IN LETZTER ZEIT ALLES UMS VERNETZEN?

Diese Rubrik befasst sich mit den Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns den StreetPass- und Vernetzungselementen der Nintendo-Konsolen.

Wer seinen 3DS in der Tasche trägt, während er durch die Stadt bummelt, und dabei einen anderen 3DS-Besitzer trifft, der tauscht Miis und Spieldaten aus. Probiert man gerade ein neues Modul aus, kann es vorkommen, dass ein Lämpchen blinkt, das euch signalisiert: Ein registrierter Freund ist gerade online – er lädt euch zum Mitspielen ein, etwa zu einer Runde **Mario Kart 7**. Aber warum das alles? Was hat Nintendo davon, wenn wir uns vernetzen? Und weshalb verlangen immer mehr Zocker danach, untereinander Kontakte zu pflegen? Wir verraten euch die Gründe!

Völlig andere Mediennutzung

Noch vor zehn Jahren haben wir die Medien völlig anders genutzt als heute: Das Videoportal Youtube gab es zu dieser Zeit noch nicht (es wurde erst drei Jahre später, nämlich 2005, gegründet). Auch an soziale Netzwerke wie Facebook oder StudiVZ war noch nicht zu denken. Stattdessen nutzte man das Internet überwiegend als Plattform zum Recherchieren von Informationen oder zum Online-Shopping. Wer sich über Gott und die Welt unterhalten wollte, der meldete sich für gewöhnlich in fachspezifischen Foren an. Heute verschmilzt die echte Welt mit der realen: Wir bekommen unterwegs auf dem Smartphone mitgeteilt, wo sich unsere Freunde – oder jene, die wir als solche registriert haben – gerade befinden. Wir bekommen ständig neue Webseiten, Produkte und Artikel empfohlen, natürlich auch von unserem Bekanntenkreis. Längst ist klar: Das Internet wird künftig keine „Einbahnstraße“ mehr sein, bei der man nur Informationen abruft, sondern die soziale Komponente wird immer stärker ausgebaut werden. Das erhöht auch bei Nintendo den Druck, dem Trend beim 3DS zu folgen: Durch StreetPass bekommt der Spieler das Gefühl vermittelt, Teil einer Gemeinschaft zu sein. Die Wii U setzt dem Ganzen mit einer eigenen Community namens „Miiverse“ sogar noch einen drauf. Die Netzwelt ist eben wie ein kleines Dorf mit einem riesengroßen Marktplatz als Mittelpunkt! ■

GUCK MAL, SATORU: SO MACHT DAS SONY!

Der Vernetzungsdienst bei der PS Vita nennt sich „Near“ und baut auf ein ähnliches Prinzip wie StreetPass beim 3DS. Doch die Präsentation ist viel schnörkelloser als bei der 3D-Konsole von Nintendo. Es gibt bei Sony auch keine Minispiele à la **Puzzle-Tausch** oder **Rette die Krone**. Stattdessen beschränkt sich Near darauf, euch über die Erfolge eurer Freunde Auskunft zu geben („Kraus0815 hat einen neuen Rekord in **Treasures of Montezuma Blitz** aufgestellt!“) oder ihr bekommt neue Items geschenkt („Sie haben von Uwe123 einen neuen Billardschläger für das Spiel **Hustle Kings** erhalten!“).

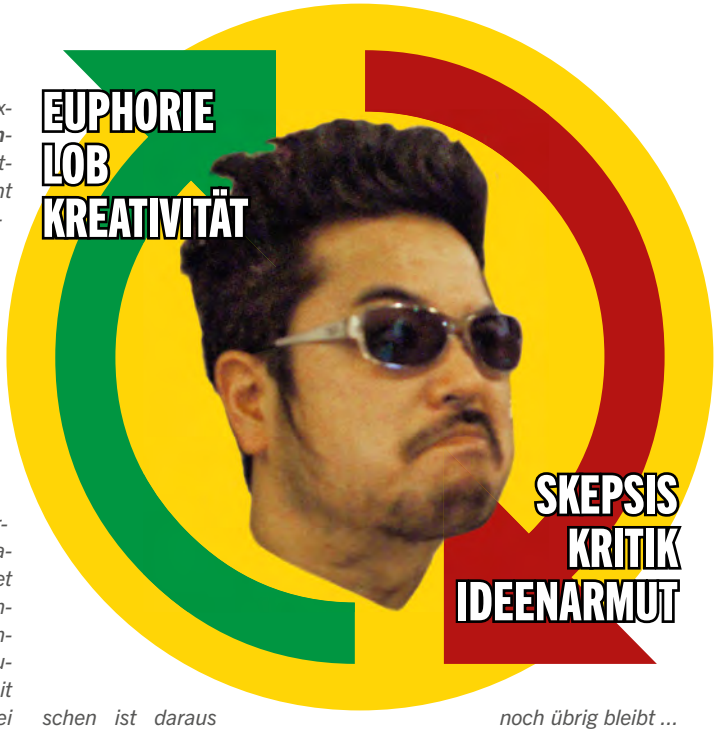
IRRE! DER TEKKEN-BOSS WIDERSPRICHT SICH SELBST

WiiU Ja, was denn nun, Mister Tekken?

Jüngst gab **Tekken**-Oberguru und -Chefproduzent Katsuhiro Harada seine persönliche Meinung zur Wii U zum Besten. Dabei war er noch voll des Lobes und freute sich darauf, die einmaligen Funktionen des Controllers in einem exklusiven **Tekken**-Spiel einzusetzen. Doch offenbar ist Herr Harada ein Fähnchen im Wind – denn im Gespräch mit Eurogamer fand er deutlich abfälligere Worte: Er stellte fest, dass sich das Zusatz-Display bei schnellen Prügelspielen nicht sinnvoll nutzen lässt. Außerdem hat das Online-Magazin Digitalspy im Gespräch mit Harada erfahren, dass die Prozessor-Geschwindigkeit der Wii U klar unter der von Xbox 360 und PS3 liegt. Harada bezog sich im Interview auf die aktuellen Arbeiten an der Wii-U-Umsetzung von **Tekken Tag Tournament 2**. Seiner Meinung nach müssen sich Wii-U-Entwickler hier etwas „Kreatives" einfallen lassen ... Euphorisch klingt das nicht! ■

Uwe meint:

*„Mir erscheint der exzentrische **Tekken**-Boss momentan etwas verwirrt. Oder ist es vielleicht nur die viele Arbeit und der damit einhergehende Schlafentzug kurz vor der Fertigstellung von **Tekken Tag Tournament 2**? Möglich – es ist jedenfalls nicht nachvollziehbar, dass sich Harada vor der E3 begeistert über die Wii U geäußert hat und nun kräftig zurückrudert. Nun heißt es, die CPU-Leistung der kommenden Nintendo-Konsole sei im Vergleich zu Xbox 360 und PS3 ‚relativ gering'. Außerdem bezeichnet Harada die gleichzeitige Verwendung von TV-Bildschirm und Controller-Display als ‚verwirrend', zumindest im Zusammenhang mit dem recht flotten Spielablauf bei **Tekken Tag Tournament 2**. Apropos: Wurde nicht herausposaunt, dass die Wii U ein eigenständiges **Tekken** bekommen soll? Inzwischen ist daraus die Umsetzung eines schon bekannten Prügelspiels geworden – mal sehen, was von den exklusiven Features am Ende noch übrig bleibt ... Da ist es mir ganz ehrlich lieber, wenn man im Vorfeld den Mund hält und keine großartigen Ankündigungen macht!"*



HERR IWATA, WARUM NUR EIN SCHIEBE-PAD?

N-ZONE-Fotomontage

3DS Darum pfeift Nintendo beim 3DS XL aufs zweite Schiebe-Pad!

Viele haben sich beim überdimensionalen neuen Nintendo-3DS-Modell ein zweites Schiebe-Pad gewünscht. Doch Fehlanzeige! N-ZONE erfuhr: Satoru Iwata, der Präsident von Nintendo Japan, hat einst darüber nachgedacht, eines zu integrieren. Doch der Konzern entschied: Es wird keines geben. Der Grund: Für den Akku wäre dann viel weniger Platz gewesen. Außerdem hätte man das Gehäuse breiter und somit klobiger gestalten müssen, wenn es zwei Schiebe-Pads gegeben hätte. ■

Christoph meint:

„Ich stehe dazu: Es war eine gute Entscheidung, dem 3DS XL kein zweites Schiebe-Pad zu spendieren! Erstens wären sich die Erstkäufer der Konsole reichlich veräppelt vorgekommen, denn sie hätten sicherlich das Gefühl gehabt, dass ihnen etwas Gravierendes fehlt. Zweitens wäre das Gerät, wie Iwata schon sagte, viel protziger, unhandlicher und grobschlächtiger geworden. Und drittens benötigt man den zweiten Analogstick für kein einziges Spiel zwingend. Lediglich eine Handvoll Titel unterstützt die Schiebe-Pad-Erweiterung optional."

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

JEWEL MASTER – ATLANTIS (DS)

Seit einigen Jahren werden die Regale der Videospielhändler regelrecht überschwemmt von Puzzle-Games, die weitgehend auf dem Match-3-Spielprinzip basieren: Eure Mission besteht darin, auf einem Spielfeld mindestens drei gleiche Juwelen, Steine – oder eben die in dem jeweiligen Spiel verwendeten Platzhalter – zusammenzuschieben. Im Anschluss verschwindet eine so kombinierte Reihe vom Bildschirm und die nachrückenden Steine lösen im Idealfall eine beeindruckende Kettenreaktion aus. Bei **Jewel Master – Atlantis** erwartet euch nun das gefühlt neunhundertvierundsiebzigste Game dieser Machart, jedoch rangiert der Titel immerhin in der gehobenen Match-3-Klasse. Denn das Säubern des Spielfelds beschert euch Rohstoffe, die zum Aufbau des alten Atlantis verwendet werden sollen. Demnach erwartet euch ein zweigeteilter Spielablauf, bestehend aus der eingangs erwähnten Puzzle-Action und einer Art Aufbau-Strategie. Die große Hauptaufgabe, Atlantis neu aufzubauen, wirkt sich motivierend aus und weckt den Ehrgeiz, möglichst viele Rohstoffe in den 100 Levels zu ergattern. Insgesamt ein unterhaltsames Puzzle-Abenteuer mit einer Prise Strategie! ■

MAHJONGG MYSTERIES – ANCIENT ATHENA (DS/3DS)

Mahjongg gilt offensichtlich ebenso wie das Match-3-Spielprinzip als sichere Bank für manche Spieleheersteller. Ob sich der hundertste Aufguss dieses traditionellen chinesischen Spiels aber immer noch gut verkauft, wagen wir zu bezweifeln, selbst wenn wie im Fall von **Mahjongg Mysteries – Ancient Athena** ordentliche Arbeit geleistet und ein kurzweiliges Game abgeliefert wurde. So bietet das Spiel einen recht umfangreichen Story-Modus, bei dem eine Reise durch das alte Griechenland als Rahmenhandlung für das Abräumen unzähliger Mahjongg-Spielfelder dient. Ganz nebenbei erfahrt ihr dabei ein paar Details über die griechische Antike und erhaltet interessante Infos, beispielsweise über das Orakel von Delphi, die Götter des Olymps oder das Theater von Dionysos. Darüber hinaus erwarten euch insgesamt 10 Spielvarianten und 300 Levels im Classic-Modus. Neben der bereits erhältlichen DS-Version ist eine 3DS-Umsetzung des Spiels geplant, die hierzulande voraussichtlich am 25. September erscheinen wird. ■

COCOTO ALIEN BRICK BREAKER (3DS)

Zunächst lag die Vermutung nahe, dass sich die Entwickler bei **Cocoto Alien Brick Breaker** gänzlich auf das berühmte Breakout- oder Arkanoid-Spielprinzip beschränkt haben. Doch weit gefehlt, denn die Macher von Neko Entertainment waren keineswegs faul und kreierten eine famose und zeitgemäße Variante der uralten Arcade-Vorlage. Dabei bewegt ihr das sympathische Teufelchen Cocoto über die Oberflächen von fünf verschiedenen Planeten und versucht schießwütige Aliens abzuwehren, die von oben angreifen. Als Hilfsmittel stehen 13 starke Schilde zur Verfügung, die sich Cocoto auf Knopfdruck über den Kopf hält. Wenn ihr dabei den richtigen Winkel erwischt, werden die Alien-Geschosse zurück zu ihrem Ursprung reflektiert. So lässt sich die miese Alienbrut in insgesamt 50 Levels elegant vom Himmel holen, wobei sich die Aufgabe mit sporadisch auftauchenden Extras wie Smartbombs oder Reparatur-Boni erleichtern lässt. Die Schilde verfügen ebenfalls über coole Zusatzeffekte wie etwa eine Schussfunktion oder einen Magnetmodus zum leichteren Ergattern von Extras. Fans freuen sich außerdem über eine kleine Cocoto-Sammelfigur aus Kunststoff, die dem gelungenen Spiel als Dreingabe beiliegt! ■

DIESE SPIELE SCHEFFELN POKÉMONEY

DS Die neuen Pokémon-Abenteuer sind der Renner.

Pikachu macht die Taschen der **Pokémon**-Bosse voll: Bei Redaktionsschluss dieser Rubrik waren schon 2,4 Millionen Exemplare der neuen Rollenspieleditionen über die Ladentheken von Nintendos Heimatland Japan gewandert. Diese Zahl ist insofern überraschend, da der Nintendo DS – also das alte Modell – längst zum alten Eisen gehört. Doch offenbar stört es nicht allzu viele Pokémaniacs, dass sie bei der zweiten Auflage der **Schwarzen und Weißen Edition** auf jegliche 3D-Effekte verzichten müssen. Die beiden Spiele kommen am 12. Oktober in Europa heraus. ■

MARIO MACHT MIESE

Nintendo weist erneut kräftige Verluste aus!

Nintendo gab kürzlich die Geschäftszahlen für das erste Quartal des laufenden Geschäftsjahrs 2012/2013 bekannt. Doch es gab keine guten Neuigkeiten! Ein Verlust in Höhe von 17,23 Mrd. Yen (etwa 180 Mio. Euro) stand zu Buche. Den Verlust konnte Nintendo zumindest im Vergleich zum Vorjahreszeitraum (ca. 994 Mio. Euro Miese) minimieren. Zudem stiegen die Abverkäufe des 3DS deutlich an. Verkaufte Nintendo zwischen April und Juni 2011 nur 710.000 Geräte weltweit, waren es im ersten Quartal 2012 bereits 1,86 Millionen Konsolen. Bis Ende März 2013 erwartet Nintendo insgesamt etwa 18,5 Millionen verkaufte Einheiten. Die Wii-Verkäufe fielen hingegen von 1,56 Millionen (2011) auf 710.000 (2012) zurück. ■

KEINE LUST MEHR AUF 3D?

3DS Wirbel um Iwata-Interview: Wirbt Nintendo bald nicht mehr mit dem 3D-Effekt?

In einem Interview mit der britischen Tageszeitung **The Independent** äußerte sich Nintendo-Präsident Satoru Iwata zur aktuellen Hardware-Strategie des Unternehmens. Demnach sei sich Iwata darüber im Klaren, dass eine 3D-Funktion nur bedingt zum Erfolg einer Konsole beitragen kann. Der Überraschungseffekt, den das Feature böte, sei auch schnell wieder verflogen und momentan sei der allgemeine 3D-Hype wieder abgeflaut. Trotz allem sei Nintendo auf die Tiefeneffekte, die der Nintendo 3DS darstellen kann, stolz: „Ich denke, dass 3D ein wichtiges Element ist, das der Grafik mehr Ausdruck verleiht und ein Gefühl der Tiefe schafft, das durch 2D-Grafik nicht erreicht werden kann. Deshalb würde ich sagen, dass 3D generell besser ist“, so der Nintendo-Boss. Laut Satoru Iwata werde Nintendo auch in Zukunft 3D-Grafik in Konsolen integrieren, das Feature nehme aber nur noch eine eher untergeordnete Rolle ein. ■

Christoph meint:

„Rückt Satoru Iwata etwa vom Plan ab, den Tiefeneffekt des 3DS in den Vordergrund zu stellen? Es sieht so aus, als wolle Nintendo künftig in erster Linie die Spiele bewerben und weniger die 3D-Darstellung. Es ist auch denkbar, dass bald Software ohne jegliche plastische Darstellung herauskommen könnte. Das hatte das Unternehmen aber auch schon im Vorfeld der Veröffentlichung der Konsole angekündigt. Doch der 3DS ist und bleibt dreidimensional – basta! Es ist also kaum anzunehmen, dass der 3D-Effekt komplett abgeschaltet wird. Das wäre allerdings auch reichlich bescheuert, um es auf gut Deutsch zu sagen!“

LOHNT SICH DIE GAMESCOM FÜR NINTENDO-FANS?

Überraschung: Die Wii U ist in Köln doch spielbar – nur eben nicht am Nintendo-Stand!

Foto: Koelnmesse

ZEITEN & PREISE

ÖFFNUNGSZEITEN

Donnerstag, 16. August: 10 bis 20 Uhr
Freitag, 17. August: 10 bis 20 Uhr
Samstag, 18. August: 9 bis 20 Uhr
Sonntag, 19. August: 9 bis 18 Uhr

EINTRITTSPREISE

Tageskarte:
14 Euro (Do./Fr.), 17 Euro (So.)
Nachmittagskarte:
7 Euro (gilt ab 14 Uhr)
Dauerkarte: 34 Euro

Schüler, Studenten, Azubis, Rentner usw. erhalten Ermäßigungen.

Andere Mütter haben auch schöne Töchter, sagt der Volksmund – aber trifft das Sprichwort auch auf die Gamescom zu? Ist das Kölner Messegelände also auch 2012 eine Reise wert, obwohl sich Nintendo dieses Jahr eine Auszeit von Europas größter PC- und Videospielmesse gönnt? Ja, sagen wir – und sagen euch, warum das so ist.

Wii U schon jetzt spielen

Der wichtigste Grund für einen Abstecher in die Rhein-Metropole: Die Wii U ist in Köln spielbar – auch wenn der Mario-Konzern selbst nicht vor Ort vertreten ist. Wir haben beispielsweise erfahren, dass Warner Bros. Interactive Entertainment das Actionspiel **Batman: Arkham City – Armored Edition** in den Messehallen zeigen wird (Personalausweis nicht vergessen! – siehe Extrakasten „10 Tipps für euren Besuch“). Im Business Center, zu dem registrierte Fachbesucher Zutritt haben, wird außerdem ein weiterer, bislang noch nicht angekündigter Wii-U-Titel vorgeführt. Hinter verschlossenen Türen zeigt Sega, repräsentiert durch Koch Media, auch **Sonic & All-Stars Racing: Transformed**. Doch der eifrigste Hersteller ist definitiv Ubisoft – man könnte angesichts der Fülle an Wii-U-Spielen schon fast von Liebe auf den ersten Blick sprechen! Zum Zeitpunkt der Recherche für diesen Artikel wollte der französische Publisher jedenfalls **Rabbids Land**, **Rayman Legends**, **Sports Connection**, **Your Shape** und **ZombiU** in spielbarer Form zeigen. Darüber hinaus wird **Just Dance 4** auf der Bühne demonstriert, was der neuen Nintendo-Konsole viel Aufmerksamkeit bescheren dürfte. Nur auf einen Titel müs-

sen Nintendo-Fans leider verzichten: **Assassin's Creed III** wird zwar ebenfalls auf der Gamescom spielbar sein, aber nicht auf der Wii U.

Mal kurz verschnaufen

Falls ihr euch vom anstrengenden Messetrubel etwas erholen möchten, empfehlen wir euch die gemütlichen Sitzecken auf dem Stand des N-ZONE-Verlags Computec Media in Halle 8. Dort gibt es wie in jedem Jahr kleine Geschenke für unsere Abonnenten und natürlich könnt ihr euch dort vom Messetrubel erholen (siehe Extrakasten). Wer keine Zeit oder keine Lust auf einen Abstecher nach Köln hat: Auf www.videogameszone.de berichten wir ab Montag, 13. August, live vom Messegelände – unser Team vor Ort versorgt euch mit News, Anspiel-Eindrücken, Videos, Interviews und Screenshots!

STREETPASS-TREFFEN & MEHR!

Ihr wollt euch vom Messestress ausruhen? Ihr möchtet mit den Redakteuren der Magazine aus dem Hause Computec plauschen? Euren Abonnenten-Gutschein einlösen (liegt dieser Ausgabe bei)? Dann heißen wir euch herzlich willkommen auf dem COMPUTEC-Stand in Halle 8. Dort findet euch das große N-ZONE-StreetPass-Treffen statt – und zwar am Samstag, 18. August um 17.00 Uhr. Bringt also möglichst zahlreich eure 3DS-Konsolen mit und tauscht fleißig Puzzleteile, zockt gegeneinander und registriert neue 3DS-Miis!

10 TIPPS FÜR EUREN BESUCH

1 Gut geplant ist halb gewonnen

Wichtigster Tipp: planen, planen, planen! Wer nach dem Motto „Mal sehen, was da abgeht" auf die Messe stolpert, wird die Hälfte verpassen und unnötig viel Zeit in Warteschlangen verbringen.

2 Der beste Tag für den Gamescom-Trip

Gamescom-Zeit – Schulferienzeit! Das gilt für Bayern, Baden-Württemberg, Bremen, Niedersachsen, NRW, Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen. Das ist einerseits gut, weil sich die Besuchermassen dadurch gut verteilen und nicht nur auf das Wochenende konzentrieren. Andererseits gibt es wenige Phasen, in denen „nicht so viel los" ist. Nutzt die Abendstunden, denn in den ersten drei Tagen ist das Gelände bis 20 Uhr geöffnet. Ein heißer Tipp ist zudem der Sonntagnachmittag. Achtung, die Messe schließt dann schon um 18 Uhr!

3 Gamescom-Samstag beachten

Ihr wollt unbedingt am Samstag zur Gamescom? Diesen Plan solltet ihr euch abschminken – es sei denn, ihr habt Tickets im Vorverkauf bestellt. Vor Ort könnt ihr keine Karten kaufen, alle Kassen sind geschlossen!

4 Personalausweis mitbringen

Vergesst bloß nicht euren gültigen „Lichtbildausweis" (Führerschein, Personalausweis)! Sonst bekommt ihr kein Altersbändchen ausgehändigt – und dann wird selbst 20-Jährigen der Zugang zu Spielen wie **ZombiU** verwehrt. Die Bändchen gibt es vor Ort in den Farben Grün (ab 12 Jahren), Blau (ab 16 Jahren) und Rot (ab 18 Jahren).

5 „Gamescom Aktuell" lesen

Unsere Kollegen von Games Aktuell produzieren täglich frisch das amtliche Messemagazin „Gamescom Aktuell" mit vielen Tipps und Terminen. Wer wissen möchte, was tagsüber auf den Bühnen passiert, sollte sich direkt am Eingang dieses kostenlose Heft schnappen.

6 Eingang sorgfältig aussuchen

Die Gamescom verfügt über mehrere Eingänge. Wählt den Eingang, der eurem bevorzugten Stand am nächsten liegt.

7 Öffentliche Verkehrsmittel nutzen

Wer Staus rund um die Parkplätze meiden möchte, nutzt öffentliche Verkehrsmittel: Die Eintrittskarte dient als Ticket für alle Busse und Bahnen des Verkehrsverbunds Rhein-Sieg und Rhein-Ruhr – kostenlos nutzbar am Tag des Besuchs!

8 App herunterladen

Bei 400 Ausstellern und 140.000 Quadratmetern verliert man schnell mal den Überblick – wo ist der Stand von Ubisoft, wo der nächste Geldautomat, wo geht's zum Parkplatz? Die kostenlose iPhone- und Android-App (einfach im Appstore nach „Gamescom" suchen) enthält eine umfangreiche Ausstellersuche und Hallenpläne. Sehr praktisch!

9 Chill-Out nach der Messe

Falls ihr in Köln übernachtet und euch nach dem Messetag noch fit genug fühlt, solltet ihr die Kölner Innenstadt aufsuchen: Das traditionelle Gamescom-Festival bietet Live-Musik, Infostände und Spielstationen. Das Programm gibt's auf www.gamescomfestival.de.

10 Schnäppchen jagen

Man kennt's aus den Vorjahren: Während der Messe sind Plakatsäulen mit Angeboten von Saturn und Co. belegt – mit teils unglaublichen Preishämmern, die nur während der Messe in Köln gelten. Da ist das Geld für Eintritt und Sprit schnell wieder drin.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 SUPER MARIO

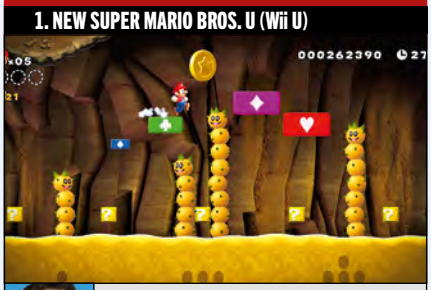
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 17. AUGUST 2012/2012

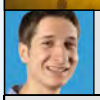
Wii U	New Super Mario Bros. U	Ende 2012	Jump & Run
3DS	New Super Mario Bros. 2	17. August 2012	Jump & Run
3DS	Paper Mario: Sticker Star	Ende 2012	Rollenspiel

Das alte Bild: Superstar Mario dominiert auch in diesem Monat die Most-Wanted-Charts der N-ZONE. Als Highlight dieser Ausgabe präsentieren wir euch passend dazu den Test von **New Super Mario Bros. 2** für den 3DS, das bereits am 17. August erscheinen wird. Einen genauen Termin für **Paper Mario** gibt es derzeit allerdings nicht – 2012 soll das Spiel (wie auch **New Super Mario Bros. U**) veröffentlicht werden.

REDAKTIONS-TOP-5

1. NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)





Weiterhin das Spiel, nach dem sich die Redaktion am meisten sehnt: **New Super Mario Bros. U** in hochauflösender Optik!

1 ◄		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Ende 2012

2. ZOMBIU (Wii U)

3 ▲		GENRE	Ego-Shooter
ENTWICKLER	Ubisoft	TERMIN	Ende 2012

3. PIKMIN 3 (Wii U)

4 ▲		GENRE	Strategie
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Ende 2012

4. PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)

Neu ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Ende 2012

5. RABBIDS LAND (Wii U)

Neu ▲		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Ubisoft	TERMIN	Ende 2012

2 POKéMON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: 2012

Nachdem **Pokémon Conquest** leider nicht offiziell in Deutschland, sondern nur in England veröffentlicht wurde, müssen sich die Fans hierzulande noch bis zum Herbst gedulden. Doch dann kommen satte vier Titel mit den lustigen Sammelmonsterchen auf den Markt, das Highlight **Schwarz 2 & Weiß 2** am 12. Oktober!

DS	Pokémon Schwarz 2 und Weiß 2	12. Oktober 2012	Rollenspiel
3DS	Pokédex 3D Pro	2012	Anwendung
DS	Pokémon Tasten-Abenteuer	September 2012	Geschicklichkeit
DS	Pokémon Traumradar	12. Oktober 2012	Geschicklichkeit

3 PIKMIN 3

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: STRATEGIE /// TERMIN: 2012

Auch wenn es schon einige Zeit her ist, dass das letzte neue **Pikmin**-Spiel auf den Markt kam, erfreuen sich die quirligen Tierchen bei unseren Lesern immer noch größter Beliebtheit. Neue Infos zum dritten **Pikmin** findet ihr ab der Seite 22 dieser N-ZONE.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

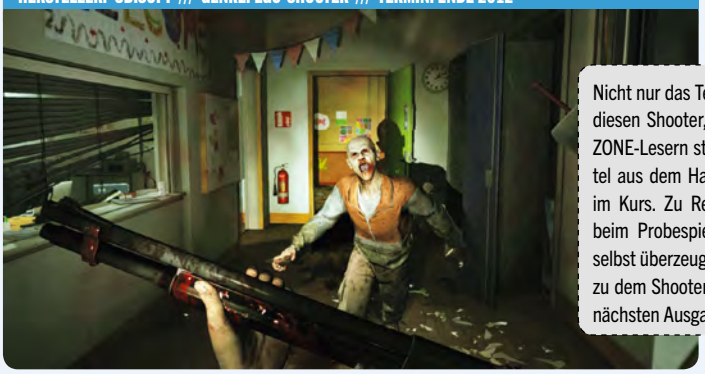
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 ZOMBIU

HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** EGO-SHOOTER /// **TERMIN:** ENDE 2012



Nicht nur das Team freut sich auf diesen Shooter, auch bei den N-ZONE-Lesern steht der Horror-Titel aus dem Hause Ubisoft hoch im Kurs. Zu Recht, wie wir uns beim Probespielen von **ZombiU** selbst überzeugen konnten! Mehr zu dem Shooter erfahrt ihr in der nächsten Ausgabe der N-ZONE!

5 GAME & WARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** ENDE 2012

Kürzlich hatten wir die Möglichkeit, die neue Mikrospiel-Sammlung mit Marios Erzrivalen Wario zu spielen – und wie auch bei **Nintendo Land** haben uns dabei die pfiffigen Ideen mit dem Wii U GamePad überrascht. Aber natürlich trägt auch die witzige Inszenierung dazu bei, dass unsere Leser scharf auf dieses Game sind!

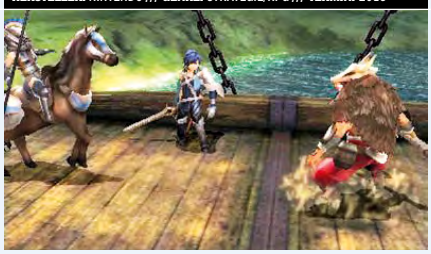
6 LUIGI'S MANSION: DARK MOON

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** ENDE 2012

Und auch die Fortsetzung von **Luigi's Mansion** haben wir auf dem 3DS ausführlich Probe spielen können, wobei es uns vor allem die schicke Optik des Spiels schwer angetan hat. Doch auch hier hat Nintendo noch keinen fixen Veröffentlichungstermin bekanntgegeben – 2012 soll **Dark Moon** erscheinen.

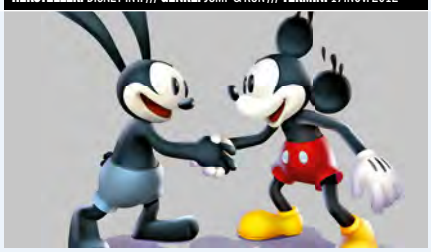
7 FIRE EMBLEM: AWAKENING

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** STRATEGIE/RPG /// **TERMIN:** 2013



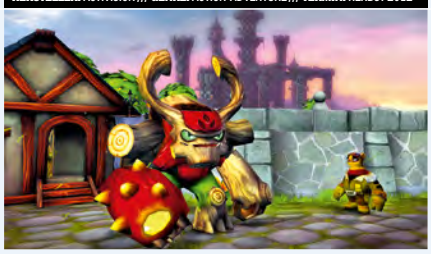
8 MICKY EPIC 2 (Wii/3DS)

HERSTELLER: DISNEY INT. /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 17.NOV. 2012



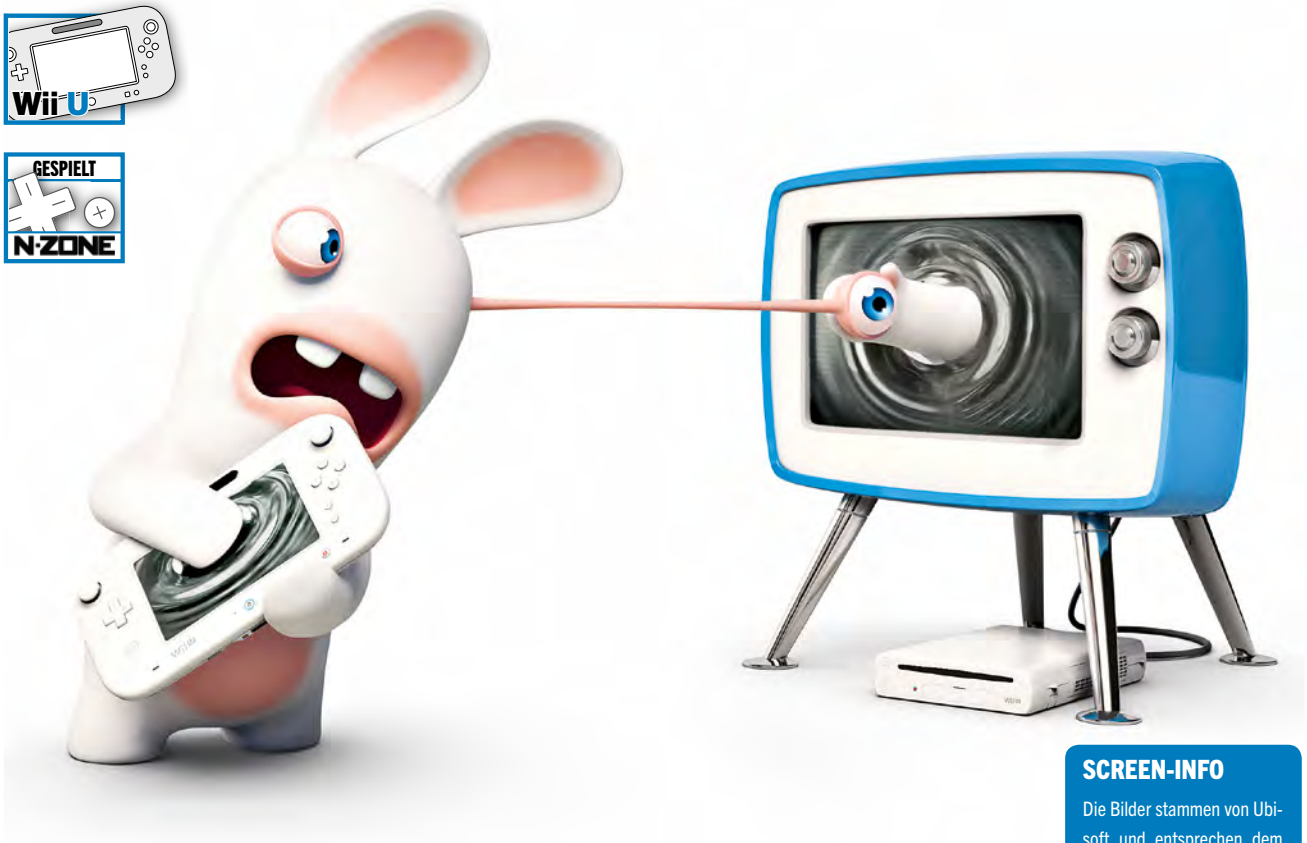
9 SKYLANDERS: GIANTS

HERSTELLER: ACTIVISION /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** HERBST 2012



10 PROF. LAYTON (3DS)

HERSTELLER: LEVEL-5 /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** 2012



Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Ubisoft Paris | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Ende 2012

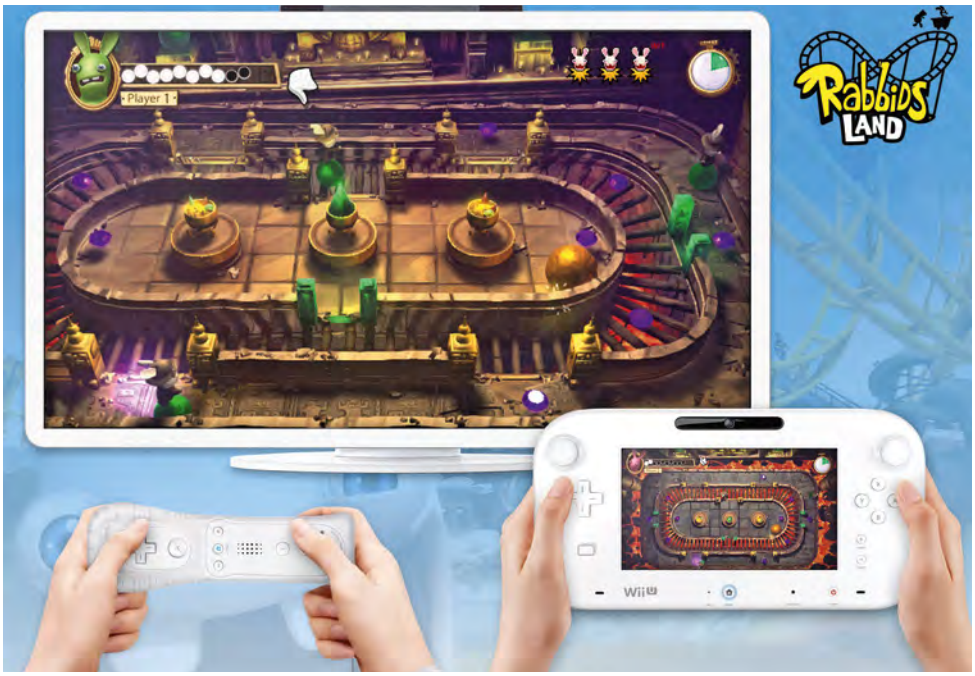
RABBIDS LAND

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Ubisoft und entsprechen dem tatsächlichen Spielgeschehen, das wir auf der Wii U bei unserer Anspiel-Session bei Ubisoft in Paris sehen konnten.

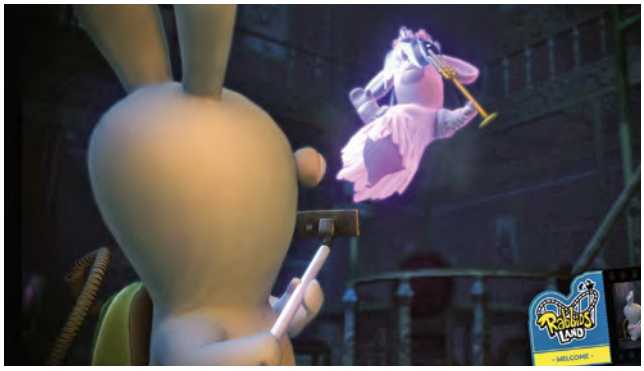
Text | Thomas Eder

Absurd, durchgeknallt und wahnsinnig witzig: Ubisoft schickt seine Häschen gleich zum Launch der Wii U ins Rennen!



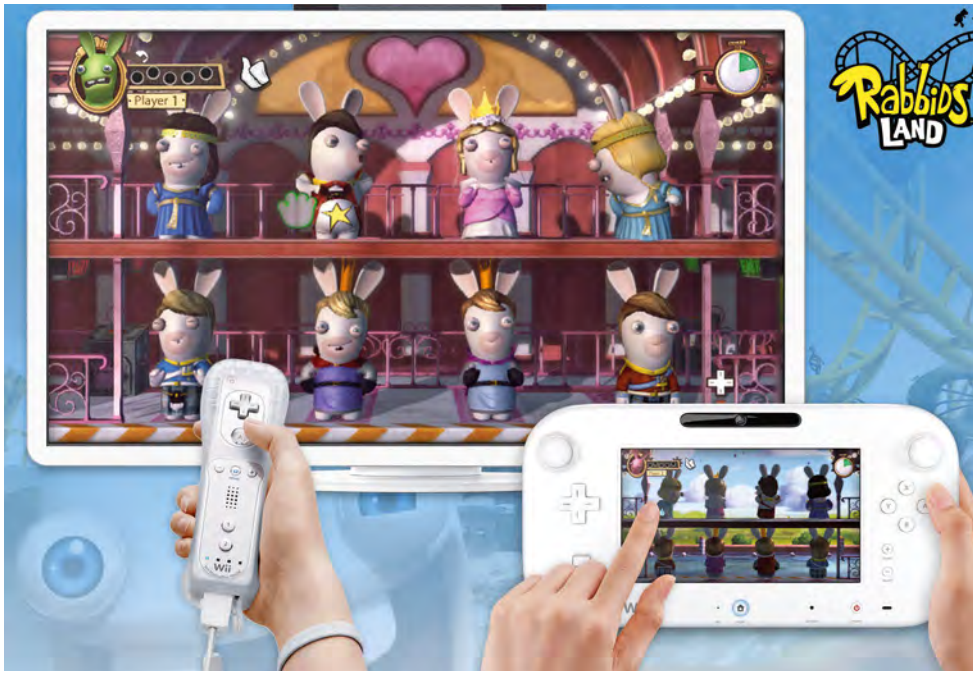
Marble Madness: Diese Attraktion wird durch Neigen des Wii U GamePads und der Wii-Fernbedienung gespielt.

Mit dem Erstling der Reihe auf der Wii starteten die irren Karnickel ihre bemerkenswerte Karriere. Die Minispielesammlung kam bei den Spielern so gut an, dass im Laufe der letzten Jahre zig weitere **Rabbids**-Games veröffentlicht wurden. Die Beliebtheit der Reihe ist dabei wohl weniger auf das leicht zugängliche und in der Regel unkomplizierte Gameplay zurückzuführen als vielmehr auf die kleinen langohrigen und irgendwie liebenswerten Biester samt ihren Macken, die der Reihe einen festen Platz in den Herzen vieler Spieler bescherten. Wir hatten bei Ubisoft in Paris kürzlich exklusiv die Möglichkeit, das Wii-U-**Rabbids** auszuprobieren und kehrten erwartungsgemäß mit einigen neu hinzugekommenen Lachfalten in die Redaktion zurück.



Spaßig inszeniert: Euch erwarten wieder eine Menge abgefahrene und zu den Attraktionen passende Videosequenzen, die für zahlreiche Lacher sorgen werden.

Rabbids-Style: Am Look der Hasen wurde nichts verändert, dank der edlen Darstellung in HD-Optik sehen die Tierchen jetzt aber besser aus als je zuvor!



Hasen-Spanner: Hier müssen sich beide Spieler ständig absprechen, um dieselben Symbole auf den Hasen zu entdecken.

Tatort: Vergnügungspark

Diesmal hat es die Rabbids in einen Freizeitpark verschlagen, in dem die kleinen Biesterchen einfach nur etwas Spaß haben wollen. Das wäre halb so wild, hätten die Rabbids nicht eine ganz eigene Auffassung davon, was Vergnügen bedeutet. Passend zum Szenario werden die Minispiele Attraktionen genannt – im Spiel stehen euch von Beginn an sechs davon zur Auswahl. Weitere der insgesamt etwa 20 Attraktionen schaltet ihr beim Spielen frei – wir durften bereits fünf davon ausprobieren.

Abgesehen von der Steuerung mit dem Wii U GamePad liegt die wohl größte Gameplay-Neuerung darin, dass **Rabbids Land** auf einem Spielbrett gespielt wird – wie Nintendos **Mario Party**-Reihe. Um eure Spielfigur über die kreisrund angeordneten Felder

Guitar Hero trifft **F-Zero**: Während der Spieler mit der Wii-FB im Rhythmus Feuerbälle schießt, muss der andere Spieler am Pad ausweichen.

INTERVIEW MIT DEN RABBIDS-VÄTERN

Im Rahmen unseres Studiobesuchs bei Ubisoft plauderten wir mit dem Team hinter Rabbids Land. In einer lustigen Runde beantworteten uns Produzent Diego Fernandez Bravo, Lead Game Designer Dominique LeBlanc und Artist Director Pierre Autissier Fragen zu den Hintergründen der Häschen und dem Wii-U-Spiel.

N-ZONE: Durch welche Charaktermerkmale und Lebensziele zeichnet sich ein typischer Rabbid aus?

Diego: Lebensziel der Häschen ist es, die Menschen und deren Handeln zu verstehen. Dazu imitieren sie uns auf ihre eigene – meist sehr dumme – Weise, was zu lustigen Situationen führt. Ihre Intelligenz liegt etwa auf dem Niveau von Babys und Kleinkindern – trotzdem verfügt das Häschenvolk über eine beachtliche Technik wie Raumschiffe. Irgendwo muss es also doch einen cleveren Rabbid geben …

N-ZONE: Sind eurer Kreativität rechtliche Grenzen, zum Beispiel Copyright-Rechte bei den Parodien, gesteckt?

Diego: Ja. Einerseits achten wir darauf, dass die **Rabbids**-Spiele immer kindgerecht sind, sich die dargestellte Gewalt also in Grenzen hält, andererseits müssen wir uns auch an Urheberrechte halten. Beispielsweise wollten wir einen Rabbid den berühmten Moonwalk von Michael Jackson machen lassen, doch hier pfiff uns unsere Rechtsabteilung schnell zurück.

N-ZONE: Was unterscheidet **Rabbids Land** von den anderen Wii-**Rabbids**-Spielen?

Diego: **Rabbids Land** ist keine Minispielesammlung wie die Vorgänger – das Brettspiel steht im Mittelpunkt und verbindet die einzelnen Attraktionen. Uns gefällt diese Struktur und wir hoffen, dass sie auch in zukünftigen **Rabbids**-Spielen genutzt wird.

N-ZONE: Möchtet ihr das Design der Hasen weiterentwickeln oder verändern?

Pierre: Das Design der Rabbids ist meiner Meinung nach perfekt, wir arbeiten überwiegend an der Verbesserung der Darstellung der Hasen. Ihre Form eignet sich ideal, um eine Menge damit anzustellen – es besteht also keine Notwendigkeit, groß etwas am Look der Tierchen zu ändern.

N-ZONE: Wie entsteht ein Minispiel? Welche Anforderungen muss es erfüllen, um ins fertige Spiel zu kommen?

Dominique: Die erste Frage hierbei ist immer, was wir denn so mit den Hasen anstellen können – im Falle von **Rabbids Land** bedeutet dies: Was könnten die Tierchen in einem Vergnügungspark machen? Unsere Ideen für passende Mini-Games probieren wir dann in Protoypen aus, von denen es einige nicht ins fertige Spiel schaffen. Oft sind es technische Gründe, etwa dass eine Spielfigur zu klein dargestellt wird und deshalb zu schlecht zu erkennen ist – oder Gameplay-Gründe, wenn beispielsweise das Balancing zwischen den Mitspielern nicht ausgewogen ist.

N-ZONE: Welche Steuerungsmöglichkeiten werden in **Rabbids Land** genutzt?

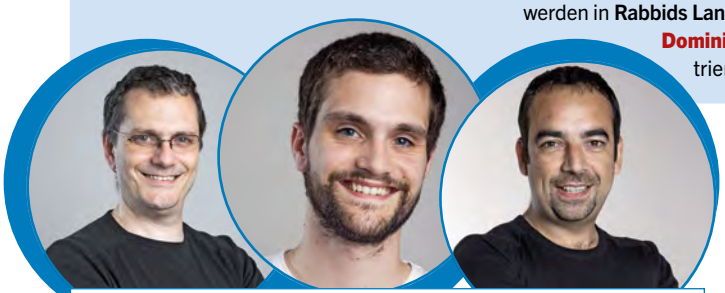
Dominique: Wir konzentrieren uns auf das Wii U GamePad, da dessen Bildschirm asymmetrisches Gameplay, also unterschiedliches Gameplay auf TV und dem Display auf dem Controller, ermöglicht. Beim Brettspiel wird das Wii U GamePad herumgereicht, in den Minispielen kommen zusätzlich die Wii-FB und das Nunchuk zum Einsatz. So lässt sich jedes Minispiel auf zwei Wegen spielen und bietet folglich doppelten Spaß!

N-ZONE: Werden uns die Rabbids in Zukunft noch weiterhin begegnen, etwa in Zeichentrick-Serien?

Diego: Das werden sie! Die Cartoon-Serie wird bereits produziert und soll Ende nächsten Jahres international im TV anlaufen – in den USA, Frankreich natürlich und auch in Deutschland. Außerdem sind die Hasen auf Facebook vertreten und erobern auch andere Konsolen-Systeme.

N-ZONE: Und wie sieht's mit einem großen **Rabbids**-Adventure aus – statt der bisherigen Minispiele?

Diego: In **Rabbids go Home** für die Wii fanden sich bereits Adventure-Ansätze. Doch zum Wii-U-Launch ist ein Party-Spiel ein toller Einstand – hier haben wir bereits eine Menge Erfahrung und auch Zuspruch seitens der Spieler. Die Hasen könnten durchaus in weiteren Spielen auftreten – natürlich schießen uns hier viele Ideen für potenzielle **Rabbids**-Games durch den Kopf. Hoffentlich wird in den nächsten Jahre die eine oder andere davon umgesetzt!



Die Macher von **Rabbids Land** (von links nach rechts): Artist Director Pierre Autissier, Produzent Lead Game Designer Dominique LeBlanc und Diego Fernandez Bravo

Geisterjäger: Der Spieler am GamePad sucht und bannt die Geister, der Spieler an der Glotze fängt das Spukgesindel mit der Wii-FB und dem Nunchuk ein.

zu bewegen, müsst ihr auf dem GamePad würfeln, was durch eine Berührung des Touchscreens geschieht. Das Pad wird beim Spielen unter den Teilnehmern herumgereicht – in den Minispielen kommen zudem die Wii-Remote und das Nunchuk zum Einsatz, wenn ein Mitspieler mit oder gegen euch antritt. Auf dem virtuellen Spielbrett erwarten euch Felder für Minispiele, Quizfragen und für nützliche Items – sowie Felder, die euch entweder einen Vorteil verschaffen oder euch das Leben schwer machen. Das mag jetzt noch nicht sonderlich spektakulär klingen, erweist sich in der Praxis aber als äußerst spaßig, besonders wenn ihr eure Mitspieler mit fiesen Taktiken und Items ärgert. Ziel des Brettspiels ist es, zehn Trophäen zu sammeln, die ihr beispielsweise durch Minispiele oder richtig beantwortete Quizfragen erhaltet – oder ihr klaut sie euch einfach von den Mitspielern! Während die Vorgänger teils wie willkürlich zusammengewürfelte Minispielesammlungen wirken, kommt der Brettspielansatz dem Spiel sehr zugute. Doch genug zum Drumherum, jetzt schildern wir euch die von uns gespielten Attraktionen.

Bunt gemischter Irrsinn

Wie eingangs erwähnt, durften wir bereits fünf Minispiele ausprobieren – teils im Team mit einem Mitspieler, teils aber auch gegeneinander. Zu Letzterem gehört ein abgefahrener Genre-Mix, in dem der Spieler am TV im **Guitar-Hero**-Stil durch gutes Timing Feuerbälle auslöst, die dann eine Bahn entlangsausen. Der Spieler am Wii U GamePad hingegen fährt diese Bahn entlang und muss den Geschossen

Überwachungskamera: Hier darf der Spieler am GamePad nicht ins Sichtfeld der Kameras geraten.

Freund oder Feind? Einige Attraktionen dürft ihr kooperativ spielen, in anderen tretet ihr gegeneinander an.

durch Neigen des Controllers ausweichen. Ebenfalls gegeneinander wird Marble Madness gespielt. Darin muss ein Spieler mit seiner Kugel Items sammeln, während der Gegner wiederum mit seiner Kugel versucht, den anderen Spieler zu überrollen. Hierfür kommen das Wii U GamePad und auch die Wii-FB zum Einsatz, mit denen die Kugeln auf zwei Kreisbahnen durch Bewegungen balanciert werden. Und auch im Minispiel namens Security Cam ist es das Ziel des einen Spielers, dem anderen das Leben schwer zu machen: Während der Spieler mit dem Gamepad versucht, nicht ins Sichtfeld verschiedener Kameras zu geraten, wechselt der Gegner an der Glotze zwischen den Kameras hin und her und ballert auf das fliehende Karnickel.

Doch auch auf Teamwork kommt es in manchen Attraktionen an, so etwa bei Sweet Memories. Dabei blickt der Spieler an der Glotze von vorne auf acht Häschen, der Spieler am Gamepad von hinten. Nun entblößen sich die Biester auf dem TV und präsentieren ein Symbol, das wiederum der Spieler mit dem Gamepad auf dem Hinterteil der Häschen suchen muss, indem er das Gewand der Nager anhebt – kurzum, indem er ihnen unter den Rock schaut! Hierfür bedarf es einer guten Absprache zwischen beiden Spielern, genauso wie in dem an die Ghostbusters angelehnten Minispiel Rabbids Buster. Diesmal werdet ihr aus allen Richtungen von Geistern attackiert und müsst diese einfangen. Dazu dreht sich der Spieler mit dem Gamepad im Kreis, um die Geister aufzuspüren und sie dann von dem Mitspieler mithilfe der Wii-FB und des Nunchuks einfangen und im Gamepad „einsperren“ zu lassen.

Simpel, aber spaßig

Die Minispiele wirkten allesamt durchdacht und spielten sich auch gut, wobei sich der Anspruch an die Spieler erwartungsgemäß in Grenzen hielt. Die neuen Steuerungsmöglichkeiten der Wii U werden mehr oder weniger kreativ genutzt, doch unterm Strich machten uns alle fünf gespielten Attraktionen Spaß – ganz besonders die, in denen man gegeneinander spielt. Wie zuvor liegt der Schwerpunkt des Spiels eindeutig bei Mehrspieler-Partien, in denen es heiß und natürlich sehr spaßig zur Sache geht. Zur Technik gibt’s wenig zu sagen: Die geschubste Nagersippe und der Stil des gesamten Spiels sehen auch in HD sehr schick aus, wobei man keine High-End-Optik erwarten darf. Die Musik und die Effekte des Spiels passen zum Geschehen auf den Bildschirmen, mehr braucht’s im Falle der Rabbids auch nicht! ■

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Der Brettspielansatz ist vielversprechend!“

Ich kann es kaum erwarten, **Rabbids Land** ausgiebig gemeinsam mit meinen lieben Kollegen zu spielen: dem Stange Feuerbälle um die Ohren schießen, Christoph mit meinem geballten Ekel-Wissen in den Quizfragen alt beziehungsweise brav aussehen lassen, mit Uwe den Häschen unter die Röcke zu blicken … und, und, und. Doch sind es nicht nur die abgefahrenen Ideen und die witzige Inszenierung, die mir an dem Spiel bisher sehr gut gefallen: Auch das Gameplay, der Einsatz des Wii U GamePads und die Präsentation als Brettspiel stimmen mich sehr zuversichtlich, dass mir dieses Spiel noch eine Menge Freude bereiten wird!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Genre: Strategie | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Ende 2012

SCREEN-INFO
Die Screenshots stammen aus offiziellen Trailern zum Spiel und geben die Qualität des Spielgeschehens unverändert wieder.

PIKMIN 3

Text | Sebastian Zelada

Wuselalarm auf der Wii U: Die Pikmin sind zurück – und artenreicher als je zuvor! Wir haben den neuen Teil genauer unter die Lupe genommen!

Vor zwei Ausgaben haben wir euch im Rahmen des E3-Berichts erste Infos zum neuen **Pikmin** geliefert. Inzwischen durften wir ausgiebig Hand anlegen und verbrachten nicht nur schöne Stunden in der Miniaturwelt der liebenswürdigen Kerlchen, sondern erfreuten uns auch an den neuen Pikmin-Arten und der zusätzlichen Spieltiefe, die sie ins Gameplay bringen. Kommt also mit uns ins Reich der arbeitsamen Aliens und lest, welche Neuerungen das dritte **Pikmin**-Game zu bieten hat!

Ein steiniger Weg?

Wer die ersten beiden Teile gespielt hat (insbesondere die New-Play-Control-Versionen), wird sich sofort zurechtfinden. Wie gehabt erteilt ihr den niedlichen kleinen Rackern per Wii-Fernbedienung und Nunchuk die jeweiligen Befehle. So nutzt ihr die Trillerpfeifen-Funktion, um die wuseligen Aliens zusammenzutrommeln, könnt mit „A“ Pikmin auf Gegner werfen oder mit der „C“-Taste am Nunchuk die einzelnen Pikmin-Arten durchwechseln. Zu den bekannten blauen, roten und gelben Blumenwesen gesellen sich nun auch Stein-Pikmin und eine rosa Art hinzu. Während die felsähnlichen Gesellen sogar Kristall knacken können und allerlei massive Hindernisse aus dem Weg räumen, haben die rosa Pikmin ungeheure Kräfte und sind in der Lage, selbst starken Feinden ordentlich Feuer unterm Hintern zu machen. Auch indirekt eröffnen euch die neuen Pikmin einige zusätzliche Möglichkeiten: Haben die Steine knackenden Gefährten erst einmal einen Felsen pulverisiert, können andere Pikmin daraus beispielsweise Brücken errichten, die zuvor umständlich erreichbare Regionen der Levels durch einen simplen Steinbogen plötzlich prob-

Bunte Mischung: Die Artenvielfalt hat wieder zugenommen.

Gefolgsleute: Die Pikmin hören nun auf bis zu vier Anführer.

lemlos zugänglich machen. Das geht alles serientypisch kinderleicht von der Hand und verspricht dennoch eine nicht zu verachtende Spieltiefe.

Kartenspiel

Und die Spielmodi? Neben der Kampagne wird es auch Multiplayer-Optionen (allerdings nur offline) und einen Time-Attack-Modus geben. Hier sammelt ihr mit euren Pikmin unter Zeitdruck Früchte, die euch Punkte bringen. Goldene Früchte sind natürlich besonders wertvoll und dementsprechend heiß umkämpft. Der Wert eurer Fruchtmischung ergibt am Ende euren Highscore. Nun könnt ihr auch endlich das Wii U GamePad in die Hand nehmen und dort die Wiederholung eures Spiels analysieren, um euch zu verbessern. Das ist jedoch optional und ehrlich gesagt sind wir mehr als skeptisch, ob viele Spieler Gebrauch von dieser netten Dreingabe machen werden. Ihr könnt das Pad zwar auch nutzen, um in der Karte schnell hin und her zu springen und so blitzartig am anderen Ende des Levels zu landen, doch ansonsten staubt der eigentlich so innovative Controller neben dem TV vor sich hin. Zugegeben: Das Spiel bietet euch nun taktisch tiefer gehende Varianten, da ihr bis zu vier Anführer, inklusive der Pikmin-Heerscharen in alle Himmelsrichtungen schicken könnt, doch das Schnellreise-Feature hätte man auch problemlos in die normale Steuerung integrieren können. Wir hoffen sehr, dass Nintendo die Gelegenheit nicht verpasst, bei so einem Vorzeigetitel die Möglichkeiten des neuartigen Pads auszureizen. Das wäre nicht nur eine echte Enttäuschung, sondern in gewisser Hinsicht sogar ein Armutszeugnis. Das bedeutet nicht, dass **Pikmin 3** in irgendeiner Weise schlecht wäre! Im Gegenteil: Schmucke HD-Grafik, bequeme und übersichtliche Kameraführung sowie simples, doch tief gehendes Gameplay überzeugen bereits jetzt voll und ganz – nur das Kaufargument Nummer eins für die Wii U, der Tablet-Controller, sollte gerade bei dieser Hausproduktion unbedingt überzeugend eingebunden werden. Aber bis zum Winter werden sich die Mädels und Jungs aus Japan sicher noch etwas einfallen lassen.

Harte Jungs: Die Stein-Pikmin knacken auch die härtesten Fälle – selbst einen Riesenkäfer bringen die grauen Kerlchen zu Fall.

Obst ist gesund: Die Früchte bieten nicht nur Vitamine, sondern auch massig Punkte! Abgesehen davon sehen sie klasse aus!

Kolossal: Dieser Endgegner ist schwer gepanzert! Was tun?

MEINUNG ● SEBASTIAN ZELADA

„Evolution statt Revolution!“

Ja, **Pikmin 3** scheint in allen, aber auch wirklich allen Belangen besser als seine Vorgänger: Wunderbare HD-Grafik, tolles Leveldesign und die knuddeligsten Blumenmännchen aller Zeiten vereinen sich mit Neuerungen wie den neuen Pikmin-Arten zu einem wunderschönen Spielerlebnis. In der letzten Ausgabe kürte Uwe den Wii-U-Hit noch mit einer Wertungstendenz von 9 Punkten. Ich ziehe dieses Mal aufgrund der bisher unzureichenden Wii-U-Pad-Implementierung einen Punkt ab. Feilt Nintendo fleißig am ansonsten tollen Spiel, könnte am Ende aber auch durchaus eine hohe Wertung rausspringen. Ich bin gespannt!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Namco Bandai und zeigen die Optik der PS3- und Xbox-360-Versionen. Eine Ausnahme stellt der Aufmacher-Screenshot dar, in dem Heihachi nach dem Genuss eines Pilzes zum Riesen heranwächst: definitiv ein Wii-U-Feature!

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 2012

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

Text | Uwe Hönig

Mit Eisenfaust und viel Humor rüttelt die Serie am Genre-Thron!

Im Vorfeld der E3 wurde ein eigenständiges **Tekken** für den Erscheinungszeitraum der Wii U angekündigt. Inzwischen ist daraus eine schnöde Umsetzung von **Tekken Tag Tournament 2** geworden, die aber immerhin mit einigen exklusiven Features aufgewertet werden soll. Der leitende Kopf hinter der **Tekken**-Serie, Katsuhiro Harada, steht zurzeit im Fokus des Interesses und wird momentan ständig zu seinem aktuellen Projekt **Tekken Tag Tournament 2** interviewt. Schließlich erscheint die Umsetzung des Arcade-Automaten bereits am 14. September für die PS3 und die Xbox 360. In diesem Zusammenhang tauchen immer wieder interessante Aussagen zur voraussichtlich Ende des Jahres erscheinenden Wii-U-Version von **Tekken Tag Tournament 2** auf: Demnach ginge die Grafikleistung des kommenden Nintendo-Konsolen-Flaggschiffs in Ordnung, während für die relativ langsame Taktung des Wii-U-Prozessors wohl ein paar kreative Entwicklertricks gefunden werden müssten. Außerdem erwähnt Harada, dass sich das Wii U GamePad bei schnellen Prügelspielen nicht sinnvoll nutzen lässt und bezeichnet die gleichzeitige Verwendung von TV und Controller-Display als „verwirrend". Derzeit suchen die Entwickler nach praktikablen Einsatzmöglichkeiten für das Wii U GamePad ...

Spielerisch alles im Lot!

Die Aufteilung der Spieler lässt sich sehr flexibel gestalten, denn neben klassischen 1-vs.-1-Kämpfen stehen natürlich auch die bei einem Tag Tournament obligatorischen 2-gegen-2-Matches auf dem Plan. Darüber hinaus wird es diesmal erstmals unfaire Paarungen geben, bei denen es ein Solospieler auch mal mit zwei Gegnern aufnehmen muss. Wenn ihr es demnach als Einzelkämpfer mit einem Tag-Team zu tun bekommt, verfügt ihr automatisch über verstärkte Attacken, um der feindlichen Übermacht nicht völlig hilflos gegenüberzustehen. Offenbar ist es den Entwicklern rund um Chief Producer und **Tekken**-Urgestein Katsuhiro Harada gelungen, auch bei den 1-vs.-2-

Umfangreich: Bei den über 50 enthaltenen Charakteren steht neben tierischen Kämpfern wie einem Panda oder Känguru sogar eine Engelsgestalt zur Auswahl.

Kampflabor: Dieser brandneue Modus dient zur Steigerung der Charakterwerte und ermöglicht die Erstellung eigener Trainingsfiguren inklusive witziger Item-Moves.

Bademode: Die Bonusinhalte der früher erscheinenden PS3- und Xbox-360-Versionen soll es auch für Wii U geben.

Eindrucksvoll: Die dynamischen Team-Moves erzeugen ein hohes Spieltempo und sind aufregend in Szene gesetzt!

Matches ein ausgeglichenes Balancing zu kreieren. Das Gleiche gilt für die über 50 (!) spielbaren Charaktere im Game. Wie von der **Tekken**-Serie gewohnt, kommen einige der enthaltenen Haudegen wie Heihachi Mishima, Paul Phoenix oder Devil Kazuya mit extrem durchschlagenden Moves daher. Jedoch besteht in der Regel bei jeder Attacke die Chance, mit einem Konter oder den neuen spektakulären Tag-Combos zu reagieren. Das Bildschirmgeschehen wirkt dabei übrigens einen Tick flotter als bei **Tekken 6** und dank des eingängigen Kampfsystems sollten sich sowohl Profis als auch Einsteiger schnell zurechtfinden. Doch bis die teils weit über hundert Attacken, Griffe und Combo-Manöver pro Charakter sitzen, dürfte einiges an Trainingszeit im neuen Kampflabor vergehen.

Übung macht den Meister

Wenn sich dann zwei ausgebuffte Spieler als Tag-Team zusammentun, könnt ihr euch auf einiges gefasst machen: Herrlich inszenierte Tag-Würfe und sogenannte Item-Moves sorgen für schweißtreibende Action, während gestandene Fighter quer durch die halbe Arena geschleudert werden, nur um bei der Landung direkt von den starken Armen eines gegnerischen Tag-Team-Partners in Empfang genommen zu werden. Der Humor kommt bei all den verrückten Ideen im Spiel jedenfalls nicht zu kurz. Eine äußerst vielversprechende Angelegenheit – lediglich ein finaler Wii-U-Termin steht noch aus! ■

Verwirrtaktik: Beim linken Kämpfer leuchten kurz vor einer Spezialattacke alle Körperteile, darauf folgt ein angetäuschter Drehkick mit gleichzeitigem Faustschlag.

MEINUNG ● UWE HÖNIG

„Humorvolle Prügelaction mit coolen neuen Ideen“

Seit **Tekken 4** und dem ersten **Tekken Tag Tournament** flachte mein Interesse an der Serie etwas ab, doch die Fakten zum neuesten Ableger lassen das alte Feuer auflodern und erzeugen Vorfreude ohne Ende! Vor allem die herausragenden Team-Aktionen (mit bis zu vier menschlichen Spielern gleichzeitig) sind absolut genial in Szene gesetzt und sorgen für frischen Wind im **Tekken**-Fanlager. Ebenfalls nett ist das Kampflabor, in dem sich Trainingsgehilfen erschaffen und eure Charakterwerte auf witzige Weise verbessern lassen. Zur Belohnung erlernen die klasse animierten Kämpfer coole neue Attacken und Kombinationsangriffe!

WERTUNGSTENDENZ I 8 VON 10

EXKLUSIVE BONUS-INHALTE?

Neben exklusiven Features soll es auf Wii U auch die Boni der PS3- und Xbox-360-Versionen geben!

Namco Bandai spendiert den Vorbestellern von **Tekken Tag Tournament 2** auf PS3 oder Xbox 360 zusätzliche Kämpfer, abgefahrene Bademode und den Bonus-Schauplatz „The Snoop Dogg Stage“ als herunterladbare Inhalte. Die Hip-Hop-Legende Snoop Dogg beobachtet in seinem Areal das Kampfgeschehen von einem Thron aus, umringt von leicht bekleideten Damen. Darüber hinaus hat sich der Doggfather mit dem Song „Knocc EM Down“ sogar am Soundtrack des Spiels beteiligt. Als spielbarer Charakter wird Snoop Dogg jedoch nicht zur Verfügung stehen! Laut dem Chief Producer der **Tekken**-Serie Katsuhiro Harada werden die Boni auch bei der Wii-U-Version von **Tekken Tag Tournament 2** zum Einsatz kommen. Leider konnten wir bis Redaktionsschluss nicht in Erfahrung bringen, ob die Snoop Dogg Stage wie bei den PS3- und Xbox-360-Fassungen als DLC veröffentlicht oder schon von Anfang an enthalten sein wird. Leider gibt es zu den im Rahmen der E3 angesprochenen exklusiven Wii-U-Inhalten – wie dem Arena-Editor und den mit eigenen Tags verzierbaren Kämpfern – keine neuen Infos. Laut Harada wird die Wii-U-Version spezielle Features enthalten, aber welche das genau sein werden, verriet er bisher nicht!

Aufregend: Wie in jedem guten Actionfilm müsst ihr bei der Gangsterhatz dynamisch auf alle Vorkommnisse reagieren und eventuell auch mal das Fahrzeug wechseln.

Geschnappt: Neben dem Boss Rex Fury machen noch andere Bösewichte die Stadt unsicher.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen vom Hersteller sowie von Nintendos Presse-Datenbank. Die Screens scheinen aus der Entwickler-Engine zu stammen und stellen das Spielgeschehen ungeschönt dar.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Ende 2012

LEGO CITY UNDERCOVER

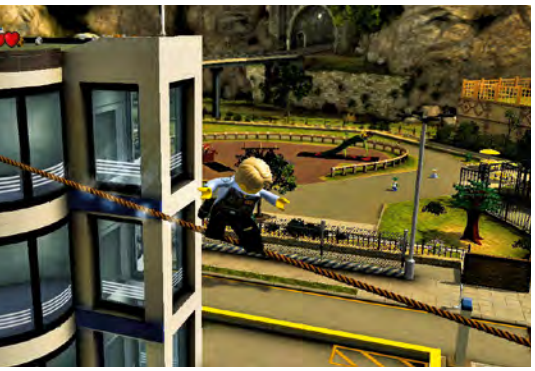
Text | Uwe Hönig

Das neueste Lego-Abenteuer glänzt mit GTA-Gameplay und einer frei erkundbaren Metropole!

Das Open-World-Spiel **Lego City: Undercover** wird exklusiv für Wii U erscheinen und soll pünktlich zu Weihnachten im Handel erhältlich sein. Das coole Action-Adventure im **GTA**-Stil entführt euch als Undercover-Cop Chase McCain in ein weitläufiges Stadtgebiet, um dort einer regelrechten Verbrechenswelle entgegenzutreten. Seit sich der Gangster Rex Fury mit seinen zwielichtigen Kollegen in der Metropole breitgemacht hat, gab es einen sprunghaften Anstieg der Kriminalität. Dies ist der Polizei natürlich ein Dorn im Auge, weshalb ihr als verdeckter Ermittler auch zu unkonventionellen Methoden greifen dürft. Demnach seid ihr im Spiel nicht dazu verpflichtet, euch ständig gesetzestreu zu verhalten – beispielsweise dürft ihr fremde Fahrzeuge in eure Gewalt bringen oder in der Verkleidung eines Verbrechers Unruhe stiften. Darüber hinaus stehen euch noch weitere Identitäten, etwa als Bauarbeiter oder Feuerwehrmann, zur Verfügung, um Rex Fury unbemerkt beschatten zu können. Die verschiedenen Outfits dienen übrigens nicht nur optischen Zwecken, sondern statten Chase McCain mit zusätzlichen Spezialfähigkeiten aus.

Da staunen wir Bauklötzchen!

So darf der Held in seiner Rolle als Konstruktionsarbeiter auf einen Presslufthammer zurückgreifen, mit dem sich Aufbauten aus Lego-Steinen wunderbar zerlegen lassen. Die Action kommt übrigens auch nicht zu kurz, denn Chase hat ein paar richtig fiese Nahkampftricks auf Lager. Besonders gut hat uns gefallen, wie der verdeckte Ermittler mit Handschellen einen sich der Verhaftung widersetzenden Punker verprügelt! Und auch wenn dies nach Polizeibrutalität klingt, werden solche Aktionen humorvoll rübergebracht und erinnern eher an Slapstick-Szenen aus einer Action-Komödie. Allerdings konnten wir bisher noch keine Schusswaffen im Spiel entdecken, obwohl bei anderen **Lego**-Games wie **Lego Batman** oder **Lego Star Wars** ebenfalls kräftig geballert wird. Außerdem fehlt der in anderen **Lego**-Titeln so beliebte Zweispielermodus, was aber wohl in der Natur des Spielablaufs liegt. Schließlich wurde bisher auch bei **GTA** noch kein Koop-Modus realisiert. Dafür könnt ihr euch auf eine riesige Stadt freuen, die mit über 100 Vehikeln (darunter sogar Fluggeräte wie ein Helikopter) frei erkundbar ist. Übrigens dient das Display des Wii U GamePads als interaktive Übersichtskarte und Gangster-Scanner, während ihr über den Kommunikationskanal nützliche Mitteilungen aus der Polizeizentrale erhaltet. Ersteindruck: Vorzüglich! ■



Drahtseilakt: Chase trägt seinen Namen zu Recht und nutzt jede Möglichkeit zur Verbrecherjagd!

Gangster-Metropole: Dank des Open-World-Konzepts und zahlreicher Missionen erwartet euch ein abwechslungsreiches Solo-Abenteuer.

MEINUNG
UWE HÖNIG

„Hier erwartet euch Grand Theft Auto im Lego-Kostüm!“

Lego City: Undercover schlägt zwar in eine andere Kerbe als die anderen **Lego**-Spiele der letzten Jahre, doch das, was ich bisher zu sehen bekam, hinterließ einen mehr als ordentlichen Eindruck! Besonders gut gefallen mir die fahrbaren Untersätze in dem Open-World Game, die Verkleidungen des Undercover Cops und der abwechslungsreiche Spielablauf!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die auf dieser Doppelseite abgedruckten Bilder sind offiziellen Trailern entnommen und geben die Bildqualität authentisch wieder.

Genre: Sport | **Entwickler:** Level-5 | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 28. September 2012

INAZUMA ELEVEN STRIKERS

Text | Sebastian Zelada

Marc Evans und seine Freunde kicken ab Herbst auch auf der Wii!

Nintendo meint es in letzter Zeit überraschend gut mit uns Wii-Besitzern. Nach den Lokalisierungen der Japan-Rollenspiel-Kracher **The Last Story**, **Xenoblade Chronicles** und **Pandora's Tower** ist dieses Mal ein Ableger einer wohlbekannten Fußball-RPG-Reihe dran. So erscheint **Inazuma Eleven Strikers** nun – immerhin etwas mehr als ein Jahr nach der Veröffentlichung in Japan – im September endlich auch hierzulande.

Alle sind dabei!

Inazuma Eleven Strikers ist das erste Spiel der Serie, das auf der Wii erscheint. Durch die grafischen Möglichkeiten der Wii orientiert sich das Charakterdesign eher an der beliebten Zeichentrickserie und setzt im Vergleich zu den DS-Versionen auf einen „erwachseneren" Look. Die Story behandelt die Ereignisse der ersten drei Staffeln und beinhaltet natürlich wieder einmal die lieb gewonnenen Charaktere aus dem Team der Raimon Highschool, wie den fettleibigen Abwehrspieler Jack Wallside, Superstürmer Axel Blaze oder natürlich den Torwart und Helden der Serie Marc Evans. Sie alle haben, wie in den Handheld-Spielen auch, ihre eigenen Charakteristika und Persönlichkeiten. So ist Abwehrkoloss Jack zwar eine imposante Erscheinung und in der Verteidigung meist eine Bank, doch in Wahrheit ein ziemlich schüchterner und vor allem ängstlicher Kerl, der von seinen Teamkameraden des Öfteren zur Vernunft gerufen werden muss. So bekommen alle Charaktere im Spiel

Böser Blick: Wenn ein Schuss dermaßen hart auf euer Tor gehämmert wird, hilft meistens nur noch Marc Evans' berüchtigte Himmelshand-Technik!

Immer nach vorne: Marc und seine Freunde müssen zwar so manche Niederlage einstecken, doch ans Aufgeben denkt so schnell keiner im Team.

Ein tolles Team: Eure Mädels und Jungs haben nicht nur ihre ganz individuellen Fähigkeiten, sondern auch unterschiedliche Charaktereigenschaften.

Kauderwelsch: Keine Sorge, die japanische Schrift wird bis September verschwunden sein. Das Spiel wird vollständig auf Deutsch erscheinen!

(es sind genau 150) ein eigenes Gesicht, wodurch sich wohl jeder mit einem Spieler identifizieren können wird. Und das solltet ihr auch, denn eure Aufgabe wird es wie immer sein, Fußballmatches mit euren Mannen zu gewinnen und dabei auch vielversprechende Fußballer in euer Team zu holen. Auf diese Weise baut ihr euer ganz individuelles Team zusammen, mit dem ihr die Gegner ordentlich aufmischen könnt.

Gewaltschüsse: Die Spezialfähigkeiten eurer Spieler sind eine Herausforderung für jeden noch so guten Torhüter!

Weniger Rollenspiel, mehr Action

Die Rollenspielelemente der DS-Teile hat Level 5 für die Wii-Fassung deutlich zurückgeschraubt. **Inazuma Eleven Strikers** ist eher ein Fantasy-**FIFA** mit deutlich actionbetontem Gameplay als ein reinrassiges RPG. Der Fokus liegt ganz klar auf der Mehrspieler-Erfahrung. Mit bis zu vier Freunden könnt ihr das virtuelle Leder kicken, wobei jeder Spieler nur ein Teammitglied direkt steuert und den restlichen Feldspielern lediglich Anweisungen erteilt. Ihr könnt wie gehabt den Gegner ausdribbeln, Tacklings oder Grätschen ausführen oder natürlich gefährliche Schüsse aufs Tor bringen. Dabei macht ihr reichlich Gebrauch von den speziellen, individuellen Abwehr- oder Schusstechniken eurer Ballkünstler. Ihr nutzt beispielsweise Wallsides „Mauer"-Technik, um Angreifer zur Verzweiflung zu bringen, Axels Feuertornado, um im besten Wortsinn brandgefährliche Schüsse abzufeuern, oder nutzt Kapitän Evans' Himmelshand, um auch schier unhaltbare Bälle noch vom eigenen Tor fernzuhalten. Die Spezialtechniken sind meist spektakulär in Szene gesetzt und verleihen dem Geschehen auf dem Platz zusätzliche Dynamik. Grafisch wird die betagte Wii zwar nicht ans Limit getrieben, schön anzuschauen ist die Cel-Shading-Optik jedoch allemal. Zudem ist bereits bekannt, dass Level 5 das Spiel vollständig lokalisiert. Die DS-Fassungen haben in diesen Punkten bereits überzeugt und so freuen wir uns auf professionelle Synchronsprecher, die die Atmosphäre der Zeichentrickserie authentisch transportieren können und dem hoffentlich spaßigen Kick den letzten Schliff verpassen. ■

So sehen Sieger aus: Die Mannschaft der Raimon-High konnte inzwischen zahlreiche hart erkämpfte Siege verbuchen.

MEINUNG ● SEBASTIAN ZELADA

„Das typische Flair der Serie bleibt erhalten!"

Die **Inazuma Eleven**-Reihe hat schon ihren ganz eigenen Reiz. So abgedreht die Idee der Fußballrollenspiele zur Anime-Serie auf dem DS war, so stark wurde sie seit jeher umgesetzt. Auf der Wii levelt ihr weniger auf und spielt dafür deutlich mehr Fußball. Das ist um einiges actionreicher und sieht nach unseren ersten Eindrücken nach einer schönen Mehrspielergaudi und einem vielversprechenden Titel für Fans der Serie aus. Fußballenthusiasten ohne Kenntnis der Serie sollten jedoch zweimal hinsehen, denn das Gameplay mit seinen Spezialattacken und -moves ist schon ein gutes Stück entfernt von dem, was **FIFA** und **PES** bieten, und vielen wohl doch zu exotisch.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Nintendos Presse-Datenbank und wirken nicht nachträglich bearbeitet. Sie zeigen glaubhaft das Spielgeschehen auf dem 3DS.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Intelligent Systems | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Ende 2012

PAPER MARIO: STICKER STAR

Text | Nathalie Auerochs

Mario und seine Freunde sind wieder als Papierschnipsel in einem neuen Rollenspiel unterwegs! Aber was erwartet uns auf dem 3DS ganz genau?

Gerade als das jährliche Stickerfest vor der Tür steht, beschließt Marios Lieblingsbösewicht Bowser, den Feiernden mal wieder einen gemeinen Streich zu spielen. So verstreut er die sechs königlichen Sticker quer über die gesamte Welt und es liegt nun an Mario, diese magischen Aufkleber wieder von Bowser und seinen Untergebenen zurückzukriegen. Dabei steht ihm die Stickerfee Kersti, die euch in Gestalt einer Krone gegenübertritt, auf seinem abenteuerlichen Weg hilfreich zur Seite. Wie gewohnt ist ordentlich Abwechslung in den Landschaften vorzufinden: Diesmal gibt es viele Abenteuer in Wäldern, Wüsten, Prärien und Vulkanen sowie auf Schneebergen zu erleben.

Sticker, Sticker, Sticker!

Wie der Titel des neuen Teils der **Paper Mario**-Reihe bereits vermuten lässt, dreht sich in diesem Spiel alles um die verschiedensten Arten von Stickerm mit einer Vielfalt an Funktionen. Die meisten Aufkleber mit gängigen Funktionen sind in den Läden des Pilzkönigreichs erhältlich. Speziellere Aufkleber können aus ganz unterschiedlichen Gegenständen in der Landschaft erschaffen werden oder aber ihr gestaltet sie euch ganz einfach selbst. Wie zuletzt Genanntes aussehen wird, ist bisher allerdings noch nicht bekannt. Immer mit dabei ist natürlich ein spezielles Stickeralbum, das euch als Zwischenlager für die ganzen gesammelten Klebebildchen dient und dem ihr diese bei Bedarf entnehmen könnt, um sie sofort anzuwenden.

Genutzt werden die Sticker dabei ganz vielseitig: In den typischen **Paper Mario**-Kämpfen stehen Mario die gewohnten Items, zum Beispiel Superpilze und Feuerblumen, als Power-ups und Attacken in Form entsprechender Sticker zur Verfügung. Mehrere Gegner können gleichzeitig mit Stiefel-Stickern getreten und beseitigt werden, ihr macht Gumbas mit einem Hammer platt oder aber ihr zaubert einfach einen riesengroßen Ventilator aus dem Stickeralbum, der eure Widersacher durch die Gegend wirbelt. Ebenso dienen euch die Sticker als Hilfsmittel zum Lösen verschie-

Mithilfe von Feuerblumen-Stickern könnt ihr den Gumbas ordentlich einheizen!

dener Rätsel. Einige neue Bereiche und versteckte Gegenstände gibt es dabei ebenfalls zu entdecken – das alles natürlich immer mithilfe von Stickern, Stickern, Stickern!

Typisch Paper Mario …?

Das Spieldesign ist vom Prinzip her immer noch genau dasselbe wie in den Vorgängern. Ihr erkundet als 2D-Charakter eine 3D-Welt und habt dadurch den Eindruck, Mario bewege sich als Papierschnipsel fort. Allerdings ist die gesamte Kartonversion des Pilzkönigreichs und seines Umlandes diesmal etwas dreidimensionaler gestaltet als in den vorherigen **Paper Mario**-Teilen, sodass noch mehr der Eindruck vermittelt wird, man blicke auf ein schön ausgeschmücktes Schuhkarton-Diorama. Auch der Soundtrack passt wie gewohnt gut zu der Atmosphäre des Spiels und wird mit den typischen **Mario**-Soundeffekten unterlegt. Das Gameplay dieses Teils besinnt sich wieder auf die Anfänge der **Paper Mario**-Reihe. So wird wieder auf rundenbasierende Kämpfe zurückgegriffen, von denen man im Vorgänger **Super Paper Mario** abgekommen war. Die vielfältigen Aufkleber, die bei den Kampfsequenzen eingesetzt werden, verschwinden nach einmaliger Nutzung im Kampf aus eurem Stickeralbum. Einige Itemsticker wie die Feuerblume haben allerdings die Besonderheit, dass sie nach dem Aufkleben auf ein Aktionsfeld mehrere Feuerbälle hintereinander zum Angriff zur Verfügung stellen. Ebenfalls typisch **Mario** sind die liebevoll gestalteten Charaktere, die natürlich ebenfalls in Papieroptik auf dem Bildschirm ihr Unwesen treiben. Wir dürfen gespannt sein, welche neuen Charaktere zusätzlich zur Stickerfee Kersti mit diesem Spiel das Licht der Welt erblicken und ob sie Mario hilfreich zur Seite stehen wollen oder ihm feindlich gesinnt sind.

Insgesamt sieht dieser Teil der Spielereihe wie gewohnt nach einer runden Sache aus. Es ist zu erwarten, dass er wohl auch einen ähnlich hohen Wiederspielwert haben wird wie die anderen **Super Mario**-Rollenspiele zuvor. Wir sind uns jetzt auf jeden Fall schon sicher, dass bei alldem gar nicht mehr viel schief gehen kann: **Paper Mario** wird sein Debüt auf dem Nintendo 3DS auf jeden Fall mit Bravour bestehen! ■

Auch wenn euch dieser Riesen-Gumba als Glitzersticker gegenübertritt, macht ihn das nicht weniger böse.

Natürlich sind auch wieder Marios Freunde mit von der Partie und helfen euch bei eurem Abenteuer! Toad heißt euch beispielsweise an diesem Ort willkommen.

Das kennt man: Wie gewohnt streift ihr wieder als Papierschnipsel-Mario durch simple, aber liebevoll gestaltete 3D-Landschaften.

MEINUNG ● NATHALIE AUEROCHS

„Endlich ein Paper Mario für eine portable Konsole!“

Die Steuerung von **Paper Mario: Sticker Star** scheint wie gemacht für Nintendos 3DS, darum freue ich mich umso mehr auf den neuen Teil der Reihe, um fröhlich so zu tun, als würde ich einige Sticker mit dem Touchpen auf den Touchscreen kleben. Sechs Sticker in unterschiedlichen Gebieten finden zu müssen, erinnert von der Story her zwar etwas an **Super Mario Land 2: Six Golden Coins** oder an das ursprüngliche **Paper Mario**, doch durch die eigentlich simple Idee der Stickernutzung wird das Ganze sehr individuell. Ich freu mich drauf!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Im Spielverlauf trefft ihr auf jede Menge bekannter Disney-Charaktere, hier etwa das Biest aus **Die Schöne und das Biest**.

SCREEN-INFO

Die Bilder wurden uns von Disney Interactive zur Verfügung gestellt und geben die Spielegrafik gut wieder.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Dreamrift | **Hersteller:** Disney Interactive | **Termin:** 22. November 2012

DISNEY MICKY EPIC MACHT DER FANTASIE

Text | Sebastian Stange

Mickys erstes 3DS-Abenteuer sieht aus wie ein simpler Retro-Zock, hat aber viel mehr Tiefe, als man auf den ersten Blick denken könnte!

Auf der Wii-Konsole kam **Disney Micky Epic** als düster-märchenhaftes 3D-Hüpfspiel daher und auch der im November erscheinende zweite Teil schlägt in dieselbe Kerbe. In beiden Spielen erkundet ihr als Micky das mysteriöse Wasteland – eine verborgene Welt, in der all die vergangenen und teils vergessenen Disney-Charaktere der letzten Jahrzehnte leben. Und in beiden Spielen arbeitet ihr mit Farbe und Verdünner und könnt damit Teile der Spielwelt auslöschen oder wiederherstellen. Angesichts dieses Vorwissens staunten wir nicht schlecht, als wir erstmals Hand an **Disney Micky Epic** für 3DS legten. Denn das Spiel ist ein ganz klassisches 2D-Hüpfspiel! Und obendrein sieht es dem Klassiker **Castle of Illusion** für Segas Mega Drive verdammt ähnlich. Was ist da los?

Fiese Hexe entführt Minni!

Ganz einfach: Das Schloss, durch das ihr euch im Mega-Drive-Klassiker kämpft, wurde von einem Zauberer versehentlich ins Wasteland transportiert. Und mit dem Schloss kommt auch dessen Besitzerin, die böse Hexe Mizrabel, ins Spiel. Die tut, was sie am besten kann: arglose Leute böswillig entführen, um ihnen später die Lebensenergie auszusaugen, darunter zu allem

Im Herzen ist **Disney Micky Epic: Macht der Fantasie** ein ganz klassisches Hüpfspiel. Ihr weicht Fallen aus, besiegt Gegner und kämpft euch zum Level-Ausgang durch.

Die blauen Kleckse bestehen aus Verdünner, die Micky tropfenweise verschießt. Damit hält er sich die meisten Gegner vom Leib. Alternativ nutzt er eine Stampfattacke.

Euch sind diese Stampfsteine im Weg? Dann radiert sie einfach aus der Spielwelt, indem ihr sie via Stylus auf dem unteren Schirm mit Verdünner bepinselt.

Überfluss sogar Mickys Freundin Minni! Micky muss die Sache also ausbaden und macht sich auf ins Schloss der Illusionen – fast schon die klassische Mario-Story! Nur hat Micky noch viel mehr zu tun als Nintendos Kult-Klempner, denn im Schloss warten noch viele weitere Disney-Figuren auf ihre Befreiung, etwa Peter Pan, Pinocchio, Goofy oder Dagobert Duck. Und immer wieder bekommt Micky es mit Mizrabel zu tun, die sich bei den Bosskämpfen in diverse Disney-Bösewichte verwandelt.

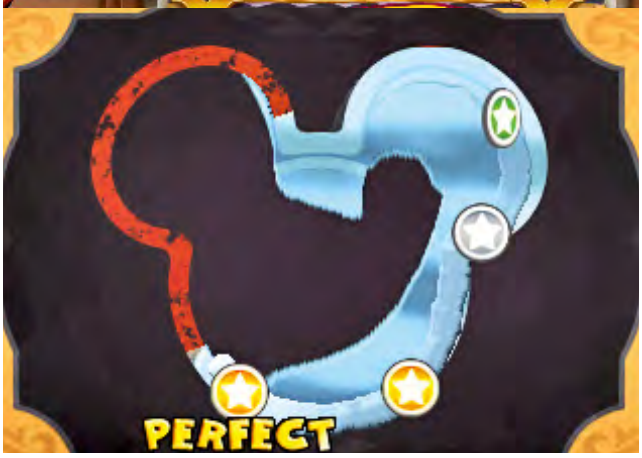
Gelungener Hüpfspiel-Spaß

Beim Anspielen des Hüpfspiels fällt uns sofort auf: Der 3D-Effekt ist sehr dezent, ja teilweise kaum wahrnehmbar! Er wird lediglich dazu genutzt, um den Hintergrund ein bisschen weiter weg erscheinen zu lassen. Auf der einen Seite ist es ein wenig schade, dass das Spiel nicht plastischer wirkt, auf der anderen Seite dürfte diese Darstellung auch im Dauer-3D-Betrieb eure Augen nicht belasten. Rein spielerisch kommt **Disney Micky Epic: Macht der Fantasie** als sehr traditionelles Hüpfspiel daher. Die Steuerung ist griffig und bietet obendrein einige Elemente für geübte Spieler. Beispielsweise beherrscht Micky einen Stampfsprung, bei dem er mit dem Hosenboden auf seine Gegner plumpst. Wer diesen Sprung erst ganz knapp vor dem Auftreffen auf seinem Widersacher ausführt, springt dann ganz besonders hoch von ihm ab – an vielen Stellen erreicht ihr nur so geheime Level-Bereiche oder kommt an wertvolle Items. Und es ist teils wirklich knifflig, alle Gegner perfekt zu erwischen – eine schöne Herausforderung. Ein wenig Kritik hatten wir beim Probezock aber auch: Micky ist für unseren Geschmack ein wenig zu langsam unterwegs. Die Entwickler konterten jedoch souverän: Wer will, kann eine Spezialenergie nutzen, um als Super Micky schneller zu laufen und höher zu springen.

Baut den Level per Stylus um!

Doch **Disney Micky Epic** ist kein gewöhnliches Hüpfspiel. Denn die Tinte- und Verdünner-Mechanik spielt wie in den Wii-Spielen eine große Rolle. Zum einen schießt Micky mit Verdünner-Tropfen auf seine Gegner, zum anderen kann er damit Hindernisse aus dem Level entfernen. Auf dem unteren Screen seht ihr eine schematische Darstellung des oberen Bildschirms, auf der besondere Objekte hervorgehoben werden – etwa eine fiese Stampffalle! Die tippt ihr dann mit dem Stylus an, malt ihren Umriss mit Verdünner aus und schon ist sie aus dem oberen Schirm verschwunden. Umgekehrt könnt ihr auch Objekte malen und per Stylus im Level platzieren. Auch diese Technik will gemeistert sein, um an alle Secrets im Spiel zu gelangen. Und je weiter ihr spielt, desto mehr Skizzen für neue Objekte – etwa Kisten, Ranken oder Kanonen – schaltet ihr frei, die ihr wiederum mit Farbe zum Leben erweckt. Und um alle Disney-Charaktere im Spiel zu retten und alle Secrets zu finden, kehrt ihr auch in bereits gespielte Levels zurück, um mit euren neu gewonnenen Objekten deren letzte Geheimnisse zu lüften. Ihr seht also: Trotz des Retro-2D-Looks erwartet euch auf dem 3DS ein richtig großes und obendrein wunderbar charmantes Micky-Abenteuer! ■

Immer wieder bekommt ihr es mit Disney-Bösewichten zu tun, etwa Käpt'n Hook oder, wie hier, der bösen Fee Malefiz. Stets ist es jedoch Mizrabel – nur immer in anderer Form!



Das eigentliche Malen oder Ausradieren von Objekten ist denkbar simpel. Auch wer die Umrisse nur ungenau ausmalt, kommt im Spiel weiter – nur mit weniger Punkten.

MEINUNG
SEBASTIAN STANGE

„Alles andere als ein altbackenes Hüpfspiel!"

Anfangs war ich ja ein wenig skeptisch. Keine dramatischen 3D-Effekte? Retro-Grafik? „Nur" ein Hüpfspiel? Aber je länger ich spielte, desto mehr Tiefe gewann Mickys 3DS-Abenteuer – vielleicht nicht optisch, dafür aber spielerisch. Ich weiß zwar nicht, ob mich manche der Features wie das sehr simple Ausmalen der Formen auf dem unteren Screen oder das Ausbauen einer Micky-Festung dauerhaft begeistern können. Aber das grundlegende Hüpfspiel, die Steuerung, die feinen Animationen und der charmante Look gefallen mir. Obendrein war ich gerührt, Dagobert Duck wieder zu treffen – meinen absoluten Disney-Hüpfspiel-Helden!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Dr. Kawashima vermittelt euch nützliche Tipps für den Alltag, etwa den richtigen sportlichen Ausgleich oder wie man Büroarbeit gut bewältigt.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

SCREEN-INFO

Alle Bilder, die ihr hier seht, stammen von Nintendos offizieller Webseite und geben die Bildqualität der neuen **Dr. Kawashima**-Episode authentisch wieder.

DR. KAWASHIMA 3D

Text | Christoph Kraus

Hui-ui-ui! Offenbar ist Schlaukopf Dr. Kawashima mies gelaunt. Strengt euch gefälligst mehr an, um den Doktor nicht wieder zu enttäuschen!

Hättet ihr glauben können, dass ihr einmal freiwillig (!) Rechenaufgaben (!!) löst und dabei auch noch so etwas wie Spaß (!!!) empfindet? Nein? Dann seid ihr in bester Gesellschaft – denn wir auch nicht. Doch das Konzept ging auf: Die beiden Ableger von **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** wurden mehr als 18 Millionen Mal verkauft und begründeten sogar ein eigenes Genre. Klar, dass Trittbrettfahrer bald auf die Idee kamen, die Spielidee zu kopieren, doch die meisten von ihnen scheiterten grandios und brachten lediglich äußerst spaßarme Möchtegern-IQ-Tests auf den Markt.

Einmaleins und mehr

Die Aufgaben, denen ihr euch diesmal stellt, verheißen gehörige Dauerbelastung fürs Oberstübchen: Beim „Memo-Rechnen" bekommt ihr beispielsweise simple Plus-Minus-Gleichungen präsentiert. Ihr müsst allerdings die Antworten jeweils versetzt eingeben. Sollt ihr etwa die Rechenaufgabe 7+1 lösen, schreibt ihr die richtige Antwort (8, ist ja klar!) erst bei der nächsten Gleichung hin. Dies funktioniert übrigens wie beim DS-Vorgänger ganz bequem mit dem Touchpen. In einem anderen Spiel bekommt ihr zwölf Blöcke zu Gesicht, hinter denen sich entweder eine Maus oder eine Katze befinden kann. Nacheinander werden nun einige dieser Steinchen verschoben – am Ende müsst ihr bestimmen, wo sich die Nager befinden. Zum Nachdenken bringt euch ganz gewiss auch das allseits bekannte Hütchenspiel, das bei Dr. Kawashimas 3DS-**Gehirn-Jogging** allerdings mit verschärften Regeln gespielt wird: Ihr seht, wie drei nummerierte Murmeln jeweils unter einem Becher verschwinden. Diese Gefäße werden nun nach dem Zufallsprinzip ver-

Eine Prise Konzentration, bitte: Hinter welchem Becher verbirgt sich welche Murmel? Das Hütchenspiel ist komplexer als sonst, schließlich muss man sich drei Kugeln merken.

Merkt euch, wo sich Katze oder Maus befinden – die Blockanordnung wird anschließend verändert (links) und ihr müsst bestimmen, wo sich die Nager verstecken (rechts).

schoben, gedreht und in neuer Anordnung auf den virtuellen Tisch gestellt. Dann kommt's auf ein gutes Gedächtnis an: Wo ist noch gleich die Murmel mit der Zahl 1 drauf? Wo die zweite Kugel? Und wo die dritte? Ihr merkt schon: Die Aufgaben sind allesamt aufs schnelle Gehirn-Jogging zwischendurch ausgelegt, nicht unbedingt auf zeitintensives Spielen am Stück. Das ist freilich kein Nachteil, sondern das bewährte Konzept der Serie.

Gehirn-Joggen für den guten Zweck

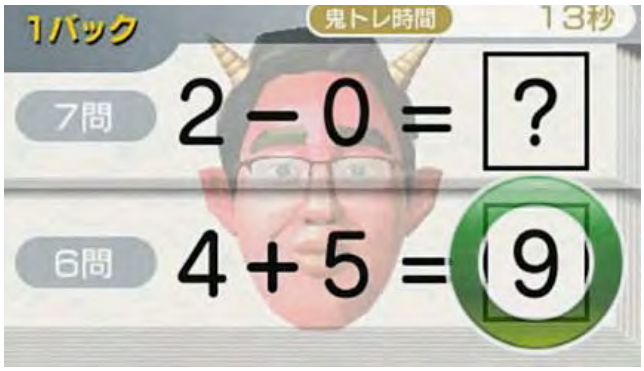
Interessant ist ein Vorstoß von Dr. Ryuta Kawashima, dem titelgebenden Wissenschaftler der japanischen Tōhoku-Universität. Er hat mit Nintendo vereinbart, dass Spielerdaten auf Wunsch zu Forschungszwecken vom Institut für Entwicklung, Altern und Krebs genutzt werden können. Natürlich erfolgt die Preisgabe eures Fortschritts aus eigenem Antrieb: Nur wer explizit zustimmt, dass SpotPass-Daten übermittelt werden, wird bei der Auswertung durch die Mitarbeiter der Universität berücksichtigt. Es werden dabei auch keine persönlichen Profile gesammelt, sondern ausschließlich die Ergebnisse aus den einzelnen Disziplinen – und erst dann, wenn ihr ausreichend viel Zeit mit dem Spiel verbracht habt.

Familienduell

Vier Profile – jeweils verknüpft mit einem individuellen Mii – können diesmal erstellt werden. Somit ist es leicht möglich, die Resultate in den einzelnen Aufgaben miteinander zu vergleichen. So findet ein Familienvater leicht heraus, ob er beim Rechenduell gegen seine Sprösslinge wirklich die Oberhand behält, wie er gern beim Abendessen prahlt. Als Schmankerl haben die Entwickler auch das allseits bekannte Minispiel „Bazillenjagd" – eine Art **Dr. Mario** – aufs Modul gepackt. Auch StreetPass wird genutzt, um sich mit anderen Gehirntrainern zu vergleichen, die man unterwegs trifft. In Japan kommt Dr. Kawashimas neue 3DS-Lektion übrigens sowohl im Handel als auch als Download heraus. Wir gehen davon aus, dass das Spiel spätestens im nächsten Jahr auch in Europa auf den Markt kommt, der finale Titel ist noch nicht bekannt. ■

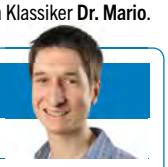
Die Miis symbolisieren euer Spielerprofil und lockern die Präsentation ungemein auf.

Das Minispiel „Bazillenjagd" darf bei Dr. Kawashimas neuestem Intelligenztraining selbstverständlich nicht fehlen – es erinnert frappierend an den Klassiker **Dr. Mario**.



Jeder weiß: Die Lösung der oben stehenden Gleichung lautet 2. Aber ihr müsst hier das Ergebnis der vorherigen Aufgabe eingeben. Das macht die Aufgabe knifflig.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS



„Gehirn-Joggen? Von mir aus!"

Dieses Spiel hat das Zeug dazu, den Nintendo 3DS bei der breiten Bevölkerung bekannt zu machen. Schon die ersten **Gehirn-Jogging**-Episoden avancierten zu Millionensellern – dank cleverer Vermarktung mit Jörg Pilawa als Werbepaten, hoher Produktqualität und einer unfassbar intuitiven Präsentation. Noch bin ich allerdings skeptisch, ob es Nintendo erneut schafft, einen IQ-Trainer-Boom auszulösen. Schließlich ist das Quiz- und Rate-Phänomen in Deutschland längst abgeflaut. Dennoch ist Dr. Kawashimas neuestes Schlaumeier-Modul handwerklich definitiv sauber gemacht.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrundwissen – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen des Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO

- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspielermodus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA

- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	84

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

N-ZONE-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS

Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // kümmert sich …

… wenig darum, was die Wii-U-Kritiker schon Monate vor dem Launch der neuen Konsole von sich geben. Was interessieren nackte, technische Daten, solange die Spiele auch endlich in HD rocken?

… derzeit hingebungsvoll um sein Sorgenauto. In den kommenden Wochen steht für den ausgeblichenen Lack und die verranzten Plastikteile sowie für den gesamte Innenraum eine Frischzellenkur an – im Idealfall poliert und putzt der Besitzer das meiste selbst!

Christoph Kraus // fühlt sich …

… beim Kauen beeinträchtigt: Seit er durch ein blödes Missverständnis Kieselsteine gegurgelt und mit Schleifpapier seine Zähne geputzt hat, plagen Christoph Zahn- und Kieferschmerzen. Da hilft nur eines: Babynahrung (gelbe und rote Rüben) – hauptsache, alles schön passiert.

… wie ein „Marionär“: Seit er weiß, dass man in **New Super Mario Bros. 2** eine Million Münzen sammeln muss, um eine Überraschung freizuschalten, hat ihn der Ehrgeiz gepackt!“

Sebastian Stange // hat diesen Monat …

… Japan besucht! Er durfte bei Capcom vorbeischauen, die erstmals ihre heiligen Hallen für Journalisten öffneten. Leider gab es keinen Wii-U- oder 3DS-Titel zu sehen, sondern das PS3-, Xbox- und PC-Spiel **Resident Evil 6**. Aber wer weiß? Vielleicht kommt es noch für Wii U?

… eigene Tomaten geerntet: Nach Wochen der Hege und Pflege hat die Tomatenpflanze am Balkon endlich erste reife Früchte. Ein echtes Erfolgserlebnis!

Uwe Hönig // bewahrt …

… die Haltung, verzichtet auf Urlaub und genießt den Sommer in der Redaktion. Hier gibt’s zwar keine kühle Meeresbrise, doch immerhin sorgt eine Klimaanlage auch bei schwülsten Außentemperaturen für erträgliche Arbeitsbedingungen.

… einen kühlen Kopf und blättert Unsummen für die Klimaanlagenreparatur seines Wagens hin. Steinschlag verursachte ein Leck am Kondensator und so musste das Teil umständlich und kostspielig getauscht werden – Urlaub ade!

Matthias Schöffel // zieht …

… mit Kollegen Stange gleich. Konnte auch den ersten Tomatensalat aus der eigenen Ernte zaubern, samt selbst gezogenem Basilikum.

… momentan innerhalb der eigenen Wohnung um. Das Schlaf- wird mit dem Wohnzimmer, das Arbeits- mit dem Gästezimmer getauscht. Den krönenden Abschluss der Neueinteilung wird der Transfer der Küche ins Bad bilden. Die Planung läuft. Ein Spüle mit Spülung, hat auch nicht jeder. Der Balkon bleibt wo er ist, es gibt Grenzen.

David Mola // verbringt …

… die Sommerwochen arbeitend im Verlag. Gleichzeitig mit allen anderen Urlaub zu machen wäre einfach zu „mainstream“.

… immer noch unglaublich viel Zeit mit **Civilization V** (PC). Mit der neuen Erweiterung „Gods &Kings“ ist das Spiel nochmals besser geworden und fesselt mich fast jeden Abend an den Computer. Das letzte Game auf einer Nintendo-Konsole, bei dem es mir ähnlich ging, war **Picross** auf dem DS. Lang ist’s her! Auf, auf Nintendo, überrasch mich wieder!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

… nutzt den verkorksten Sommer, um die vielen zuletzt liegen gebliebenen Spiele endlich anzufangen und durchzuspielen. Außerdem freut er sich natürlich riesig auf das neue **New Super Mario Bros. 2** für den 3DS, das ihn sicherlich bestens auf den heißen Spiele-Herbst einstimmt. Die Wii U kann kommen, ich bin bereit!

NATHALIE AUEROCHS

… wünscht sich Zeit. Beim Spielen von **Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen London 2012** fiel ihr Blick auf einige Virtual-Console-Kanäle. Nun möchte sie die **Donkey Kong Country**-Reihe unbedingt noch einmal spielen, findet aber keine Zeit dazu. Außerdem wartet sie immer noch vergeblich auf die Ankündigung von **Zelda U** …

MAX DREWS

… kocht mit Begeisterung. Und zwar im wahrsten Sinne des Wortes: In seiner neuen Wohnung stehen vier Kochbücher im Regal. Denn obwohl es verlockend ist, dem goldenen M um die Ecke öfter einen Besuch abzustatten – früher oder später geht das auf die Figur. Daher übt sich Max in den Standardgerichten mit Dr. Oetkers Grundlagenkochbuch – sehr zu empfehlen!

SEBASTIAN ZELADA

… hat mit dem Computec-Team beim Fußballturnier ordentlich Tore kassieren müssen, konnte jedoch trotzdem zwei (letztlich wertlose) Siege erringen und flog somit aus dem Turnier. Auch im Verlag sind seine Tage (als Prakti) gezählt. Vielleicht liest man sich mal wieder. Es war eine schöne Zeit. Danke an alle Leser. Vorerst adios!

LUKAS SCHMID

… ist auf Heimaturlaub. Sobald unser Freelancer Lukas seine letzte Klausur für dieses Semester geschrieben hat, geht es ab nach Österreich, wo er ein paar erholsame Wochen verbringen und Kraft tanken wird. Die kann er auch gut gebrauchen, denn in den kommenden Monaten warten eine Menge neue Spiele auf ihn!

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)
FLOP-TITEL	FOTO-ZAUBER 3D (3DSWARE)	QUIZ PARTY (Wii)	QUIZ PARTY (Wii)	NEW ART ACADEMY (3DS)
NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	∅ **WERTUNG: 8,75** Test S. 42	Obwohl mir schon nach knapp vier Stunden der Abspann entgegen flimmerte, ist Marios 3DS-Comeback ein Paradebeispiel für exzellentes Leveldesign und sehr viel Langzeitmotivation. **9**	Schönes Ding! Zeitlos gutes Gameplay, toll gestaltete Levels und viel Freischaltbares sowie gut Verstecktes. Aber wieso ist das Hauptspiel nur so kurz? Und wo bleiben echte Neuerungen? **8**	Mir gefällt der neue Ansatz des zweiten **New Super Mario Bros.** sehr gut – unterm Strich macht mir das aktuelle Jump & Run mit Mario sogar mehr Spaß als das ebenfalls hervorragende **Super Mario 3D Land**. **9**	Wie erwartet ist das neue **Mario**-Game ein brillantes Jump & Run, das mit einigen neuen Ideen das bewährte Gameplay hervorragend aufwertet – von mir keine Beschwerden, außer dass es zu viele Münzen gibt! **9**
POKÉMON CONQUEST (DS)	∅ **WERTUNG: 8,0** Test S. 52	Da hat Nintendo ein dermaßen gutes **Pokémon**-Spiel in petto … und dann werden wir Deutschen ausgelassen, denn **Conquest** kommt vorerst nur in japanisch- und englischsprachigen Ländern heraus! **8**	Dramatische Konflikte zwischen verfeindeten Samurai-Clans und Pokémon? Das klingt absolut unvereinbar. Dass beides doch so gut zusammenpasst, ist für mich die Überraschung des Monats. Respekt! **8**	Was für ein tolles Spin-off! Und was für ein Jammer, dass dieses **Pokémon**-Spiel bislang leider noch nicht für Deutschland angekündigt wurde! Daumen drücken – vielleicht kommt's ja doch noch zu uns! **8**	Geschickter Schachzug, dem gewaltigen Heer von **Pokémon**-Fans ein völlig neues Strategiespiel zu präsentieren. Dabei gefallen mir vor allem das komplexe Levelsystem und die rundenbasierten Kämpfe. **8**
QUIZ PARTY (Wii)	∅ **WERTUNG: 6,25** Test S. 56	Mit der Präsentation von **Buzz** (PlayStation) kann **Quiz Party** nicht mithalten. Dafür ist das Frage-und-Antwort-Spielchen zu bieder inszeniert. Aber uns Redakteuren haben die Denkduelle allemal getaugt. **7**	Ganz witzig, dieses Quiz. Aber es bietet spielerisch halt nur gewohnte Kost. Andere Quiz-Spiele, insbesondere auf anderen Konsolen (ich denke da an **Scene it?** und **Buzz**), sind einfach deutlich besser. **7**	**Quiz Party** ist insgesamt ein solides Spiel, doch ist für mich die Luft aus dem Genre doch schon etwas raus. Für lustige Runden in guter Gesellschaft taugt das unspektakulär inszenierte Game aber allemal. **5**	Privat würde ich einen Bogen um das eigentlich nette Quiz-Spiel machen, aber nur, weil mir die Party-Games rund um Wissenstests oder Gesangswettbewerbe langsam zum Hals heraushängen. **6**
HARVEST MOON 3D (3DS)	∅ **WERTUNG: 7,3** Test S. 58	Wie lange will Natsume die **Harvest Moon**-Serie denn immer wieder neu auflegen, ohne gravierende Änderungen vorzunehmen? Das SNES-Original war kultig, die letzten Episoden nur noch Aufgüsse. **7**	Wieder mal so eine Reihe, zu der ich nie einen Zugang gefunden habe. Mit der Import-Version des N64-Spiels versuchte ich es einst, wurde aber nicht warm damit. Und beim 3DS-Spiel geht es mir ähnlich. **?**	Ein klassisches **Harvest Moon** mit bekannten Stärken und Schwächen der Reihe. Enttäuschend ist nur, dass man hierfür keinen 3DS braucht – bis auf den 3D-Effekt tut es auch die DS-Fassung! **7**	Mit etwas Verzögerung erscheint das neueste Farmer-Abenteuer endlich auch hierzulande und dank des großen Umfangs wird mich das optisch liebevoll in Szene gesetzte Spiel sicher für Wochen beschäftigen. **8**
NEW ART ACADEMY (3DS)	∅ **WERTUNG: 7,25** Test S. 62	Nintendos neue Mal-Software ist eigentlich ganz ok, doch werde ich damit sicher nicht zum begnadeten Künstler. Dennoch war's recht witzig und interessant, mich eine Weile mit **New Art Academy** zu beschäftigen. **7**	Malen? Am besten noch nach Zahlen? Nee, das ist nix für mich. **New Art Academy** mag dem Spieler die Malerei näher bringen und Grundlegendes erklären, doch vergleichbar mit echtem Malen ist es nicht. **8**	Auch wenn mir durch dieses Spiel nur ein weiteres Mal gezeigt wurde, dass ich nicht malen kann, finde ich die Software ganz cool. Wer sich ernsthaft damit beschäftigt, kann hier eine Menge lernen! **7**	Ich bin überrascht, wie viele Features und Lektionen dieses Modul enthält! Und ich bin außerdem überrascht, wie einfach man sich in kurzer Zeit mit **New Art Academy** in die Welt der Malerei reinfuchsen kann. **7**
FREAKY FORMS (3DS)	∅ **WERTUNG: 8,0** Test S. 60	Wer über ein gerüttelt' Maß an Kreativität verfügt, der erschafft in diesem herrlich bizarren Geschicklichkeitsspiel Figuren und scheucht diese wunschgemäß über den Bildschirm. Schräg! **8**	Ich mag Spiele, die es vorher noch nicht in ähnlicher Form gab. Einzig **Scribblenauts** erinnert dezent an diesen kreativen Figuren-Bastelkasten. Und beide Spiele sprechen voll meine Experimentierfreude an. **8**	Für mich der Überraschungstitel dieser Ausgabe: Ich hätte nicht vermutet, dass sich das anfangs absurd wirkende Spielchen noch als kleine Perle entpuppt! Auch der coole Grafikstil hat es mir angetan. **8**	Das kreative und abwechslungsreiche Abenteuer ist ganz nach meinem Geschmack! Allein die coolen Animationen der Kreaturen sind fast schon den Kaufpreis der Deluxe-Version wert! **8**

Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii, den DS und den 3DS.**

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
SEPTEMBER		
FIFA 13	Electronic Arts	September | 2012
Inazuma Eleven Strikers	Nintendo	28. September | 2012
Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai	14. September | 2012
OKTOBER		
Just Dance 4	Ubisoft	4. Oktober | 2012
Just Dance: Disney Party	Ubisoft	Oktober | 2012
NBA 2K13	2K Sports	2. Oktober | 2012
WWE 13	THQ	30. Oktober | 2012
2012		
Attack at the Movies	505 Games	2012
Battle vs. Chess	Topware	2012
Ben 10: Omniverse	D3Publisher	2012
Combat Wings – The Great Battle of WW2	Ubisoft	31. Dezember | 2012
Dance Sensation	505 Games	2012
Disney Micky Epic: Die Macht der 2	Disney Interactive	17.November | 2012
Dragon Quest X	Square Enix	2012
Get Down With The Hip Hop Dance Experience	Ubisoft	November | 2012
Kirby's Dream Collection: Special Edition	Nintendo	Nicht bekannt
Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive	Herbst | 2012
Nikelodeon Dance 2	2K Play	1. November | 2012
Rise of the Guardians	D3 Publisher	20. November | 2012
Skylanders Giants	Activision	2012
Victorious: Hollywood Arts Debut	Namco Bandai	2012
We Sing 80's	Nordic Games	2012

Wii U

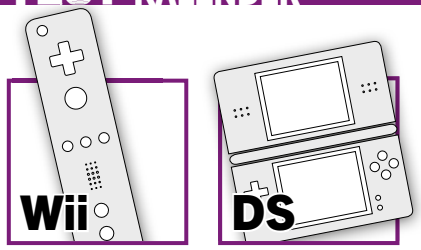
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2012/2013/NICHT BEKANNT		
NBA 2K13	2K Sports	2012
Aliens: Colonial Marines	Sega	Nicht bekannt
Assassin's Creed 3	Ubisoft	2012
Avangers: Battle for Earth	Ubisoft	21. Dezember | 2012
Batman Arkham City: Amored Edition	Warner Interactive	2012
Ben 10: Omniverse	D3Publisher	2012
Cloudberry Kingdom (Download)	Pwenee Studios	2012
Darksiders II	THQ	2012
Dirt	Codemasters	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	2013
Family Party (Arbeitstitel)	D§ Publisher	2012
FIFA	Electronic Arts	Nicht bekannt
Formula 1 All-Stars	Codemasters	Nicht bekannt
Game & Wario (Arbeitstitel)	Nintendo	Launch-Zeitraum
Ghost Recon Online	Ubisoft	Nicht bekannt
Injustice: Götter unter uns	Warner Interactive	2013
Jett Tailfin	Maximum Games	2012
Just Dance 4	Ubisoft	2012
Lego City: Undercover	Warner Interactive	2012
Marvel Avenger's: Kampf um die Erde	Ubisoft	2012
Mass Effect 3	Electronic Arts	Nicht bekannt
Medal of Honor: Warfighter	Electronic Arts	Nicht bekannt
Metro: Last Light	THQ	2012
Monsters Party	Nicht bekannt	2012
New Super Mario Bros. U	Nintendo	2012
Ninja Gaiden 3: Razor's Edge	Tecmo Koei	2012
Nintendo Land	Nintendo	2012
Pikmin 3	Nintendo	Launch-Zeitraum
Project-100 (Arbeitstitel)	Nintendo	Launch-Zeitraum
Rabbids Land	Ubisoft	2012
Rayman Legends	Ubisoft	Nicht bekannt
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	2012
Sing (Arbeitstitel)	Nintendo	2012
Shield Pose	Nicht bekannt	2012
Sonic & All-Star Racing: Transformed	Sega	2012
Splinter Cell 5	Ubisoft	Nicht bekannt
Sports Connection	Ubisoft	2012
Star Trek	Namco Bandai	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
Tank! Tank! Tank!	Namco Bandai	Nicht bekannt
Tekken Tag Tournament 2	Namco Bandai	Nicht bekannt
Trine : Director's Cut	Frozen Byte	2012
Wii Fit U	Nintendo	Launch-Zeitraum
Your Shape Fitness Evolved 2013	Ubisoft	2012
ZombiU	Ubisoft	2012

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
AUGUST		
Harvest Moon: The Tale of Two Towns	Rising Star Games	17. August | 2012
New Super Mario Bros. 2	Nintendo	17. August | 2012
SEPTEMBER		
FIFA 13	Electronic Arts	September | 2012
Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai	14. September | 2012
2012/2013		
Animal Crossing	Nintendo	2013
Adventure Time: Hey Ice King!	D3 Publisher	Herbst | 2012
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2012
Ben 10: Omniverse	D3Publisher	2012
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	Nicht bekannt
Carnival Games	Take 2	2012
Castlevania: Lords of Shadow: Mirror of Fate	Konami	Herbst | 2012
Centipede: Infestation	Namco Bandai	2012
Chocobo Racing 3D	Square Enix	2012
Crash Time 4	PQube	2012
Disney Micky Epic:Macht der Illusion	Disney Interactive	17. November | 2012
Dr. Kawashima	Nintendo	Nicht bekannt
Fire Emblem: Awakening	Nintendo	2013
Luigi's Mansion: Dark Moon	Nintendo	Winter | 2012
Monster Hunter Tri G	Capcom	2012
Paper Mario: Sticker Star	Nintendo	Winter | 2012
Professor Layton 5	Nintendo	2012
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Project X Zone	Sega/Namco Bandai/Capcom	Nicht bekannt
Rabbids Rumble	Ubisoft	2012
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	2012
Skylanders Giants	Activision	2012
Spyhunter	Warner Interactive	Herbst | 2012
Sonic & All-Stars Racing Transformed	Sega	16.November | 2012
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
Transformers Prime: The Game	TT Games	Sommer | 2012

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JULI		
Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai	14. September | 2012
Pokémon Tasten-Abenteuer	Nintendo	September | 2012
2012		
Adventure Time: Hey Ice King!	D3 Publisher	Herbst | 2012
Battle vs. Chess	TopWare Interactive	2012
Ben 10: Omniverse	D3Publisher	2012
Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive	Oktober | 2012
Pokémon Schwarz & Weiß 2	Nintendo	12. Oktober | 2012
Super Fossil Fighters	Nintendo	Nicht bekannt
ThunderCats	Namco Bandai	2012
To-Fu Collection	Rising Star Games	2012



Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

Wii

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
14. September	Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai
28. September	Inazuma Eleven Strikers	Nintendo
September	FIFA 13	Electronic Arts
September	Kirby's Dream Collection: Special Edition	Nintendo
2. Oktober	NBA 2K13	2K Sports
4. Oktober	Just Dance 4	Ubisoft
30. Oktober	WWE 13	THQ
Oktober	Just Dance: Disney Party	Ubisoft

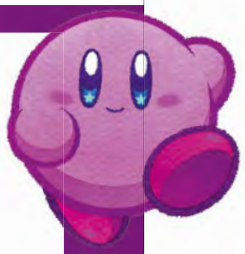
Vorschau S. 28

DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
14. September	Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai
September	Pokémon Tasten-Abenteuer	Nintendo
12. Oktober	Pokémon Schwarz & Weiß 2	Nintendo
Oktober	Lego: Der Herr der Ringe	Warner Interactive

OKT. KIRBY'S DREAM COLLECTION: SPECIAL EDITION

HERSTELLER: NINTENDO I GENRE: JUMP & RUN



Von **Kirby's Adventure** auf dem NES über **Kirby Super Stars** und **Kirby's Dream Land 3** auf dem SNES bis hin zu dem N64-Abenteuer **The Crystal Shards** – hier sind alle wichtigen **Kirby**-Spiele vertreten. Sogar an die beiden Game-Boy-Klassiker wurde gedacht. So erscheinen hierzulande voraussichtlich im Oktober (USA-Termin: 16. September) insgesamt sechs hochkarätige Jump & Runs aus dem **Kirby**-Universum als Special Edition auf der Wii – ein Muss für jeden Fan des kugelrunden Aliens!

OKT. LEGO: DER HERR DER RINGE

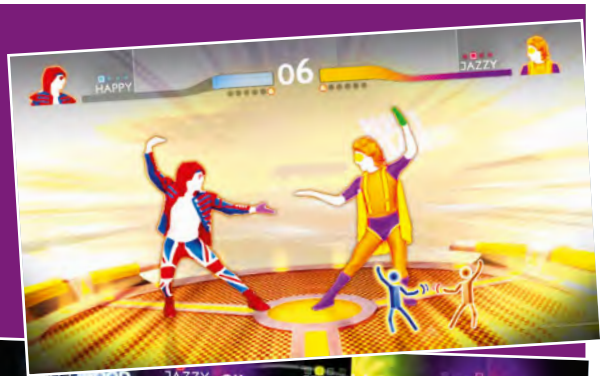
HERSTELLER: WARNER INTERACTIVE I GENRE: ACTION-ADVENTURE

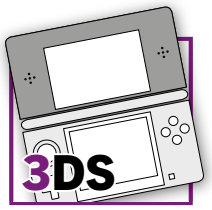
Der Herbst ist genau die richtige Jahreszeit, um sich mit großartigen Geschichten zu beschäftigen. So verspricht die **Herr der Ringe**-Trilogie im Lego-Korsett ein umfangreiches Abenteuer, das neben dem obligatorischen Koop-Gameplay eine gehörige Prise Humor und sogar Original-Dialoge aus den Filmen bieten wird!

04.10. JUST DANCE 4

HERSTELLER: UBISOFT I GENRE: MUSIKSPIEL

Wer sich gern zu flotten Chart-Hits bewegt, kann sich schon mal auf den Oktober freuen! **Just Dance 4** enthält wie die erfolgreichen Vorgänger haufenweise aktuelle Musiktitel, die vor allem im Mehrspielermodus für Party-Stimmung sorgen dürften. Hardcore-Zocker machen aber lieber einen großen Bogen um das Spiel!





DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
17. August	Azada	Licensed 4U
Test S. 58 17. August	Harvest Moon: The Tale of Two Towns	Rising Star Games
Test S. 42 17. August	New Super Mario Bros. 2	Nintendo
14. September	Madagascar 3: Flucht durch Europa	Namco Bandai
27. September	FIFA 13	Electronic Arts

17.08. AZADA

HERSTELLER: LICENSED 4U I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Um den Abenteurer Titus aus seinem Gefängnis zu befreien, sollt ihr in **Azada** über 40 Knobelaufgaben und Puzzles lösen. Die mysteriösen Rätsel machen teilweise Gebrauch von den 3D-Fähigkeiten der aktuellen Nintendo-Mobilkonsole. So lässt sich der magische Fluch, der Titus gefangen hält, nur mit strategischem Geschick, logischem Denken und einem guten Auge brechen. Nach einer Verschiebung des Erscheinungstermins soll das Game nun ab Mitte August endlich im Handel zur Verfügung stehen!

14.09. MADAGASKAR 3: FLUCHT DURCH EUROPA

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: ACTION-ADVENTURE

Wenn die Wii-Umsetzung des neuen Abenteuers rund um Löwe Alex, Zebra Marty, Giraffe Melman und Nilpferd-Girl Gloria genauso witzig wie die Leinwandvorlage wird, dürft ihr euch auf grandiose Unterhaltung freuen! Wir hoffen auf einen großen Auftritt der Pinguine, die in der Film-Trilogie schon immer für einen herzhaften Lacher gut waren! Die Story des Spiels orientiert sich am aktuellen Streifen und versetzt die tierischen Helden in die Rolle von Zirkusartisten. Wie im Kinofilm bekommt ihr zahlreiche bekannte Schauplätze aus ganz Europa zu Gesicht.

27.09. FIFA 13

HERSTELLER: ELECTRONIC ARTS I GENRE: SPORT

Ende September wird auch auf dem 3DS die neue **FIFA**-Saison angepfiffen. Im Gegensatz zur Heimkonsolen-Version zeigte sich die Handheld-Variante letztes Jahr sehr simulationslastig. Ob dies bei **FIFA 13** wieder der Fall sein wird, konnten wir bis zum Redaktionsschluss nicht in Erfahrung bringen. Bei der Alterseinstufung der US-Version tauchte allerdings der bisher unbekannte Street Modus auf, und zwar exklusiv für den Nintendo 3DS! Mehr Informationen zu der coolen Dreingabe gibt's in der nächsten Ausgabe der N-ZONE!

SEPT. POKÉMON TASTEN-ABENTEUER

HERSTELLER: NINTENDO I GENRE: GESCHICKLICHKEIT/LERNSPIEL

Dieses ungewöhnliche **Pokémon**-Abenteuer für den guten alten DS wird zusammen mit einer drahtlosen Tastatur ausgeliefert. So unterscheidet sich der Spielablauf deutlich von anderen **Pokémon**-Titeln, denn ihr fangt die Taschenmonster durch korrekte und möglichst schnelle Eingabe von vorgegebenen Sätzen ein. Dank spezieller Anfängerlevels wird auf spielerische Weise das Tippen per Tastatur vermittelt. Ob das etwas seltsame Game auch außerhalb Japans Freunde finden wird? Ab September wissen wir mehr, wenn **Pokémon Tastenabenteuer** auch hierzulande erscheint.

Genre: Jump & Run | Entwickler: Nintendo | Hersteller: Nintendo | Termin: 17. August 2012

NEW SUPER MARIO BROS. 2

Text | Christoph Kraus

Wer wird Millionär? Ganz sicher Super Mario, denn in seinem neuesten 3DS-Spektakel muss er eine Million Goldmünzen sammeln!

3DS N-ZONE SPIEL DES MONATS

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

LIEBE MARIO-FANS,

wir wollen, dass ihr Spaß beim Spielen habt und euch an den Überraschungen erfreuen könnt, die Nintendo in großer Menge in **New Super Mario Bros. 2** gepackt hat. Deshalb lest ihr in diesem zehnseitigen Artikel keine Einzelheiten, die allzu viel über die Geheimnisse nach dem ersten Spieldurchgang preisgeben. Also seid unbesorgt und blättert in aller Ruhe durch diesen Test!

Eure N-ZONE

PROFI-TIPP # 1

SCHRUMPFPILZ GEFÄLLIG?
Am einfachsten gelangt ihr an den überaus nützlichen Schrumpfpilz, wenn ihr Welt 3-B absolviert – der Level ist nicht allzu schwer – und euch im Falle eines makellosen Durchlaufs zwei Exemplare des begehrten Objekts schnappt.

FAQs

Wann begann eigentlich die Erfolgsgeschichte von New Super Mario Bros.?
Im Sommer 2006 – also vor exakt sechs Jahren – legte Nintendo erstmals den Klassiker **Super Mario Bros.** vom NES neu auf. Doch **New Super Mario Bros.** – so hieß das Jump & Run für den DS – war kein bloßes Remake, sondern faszinierte mit zeitgemäßer Technik, hervorragendem Leveldesign und hohem Umfang. Seitdem ist ein weiterer Teil für die Wii auf den Markt gekommen. Der Wii-U-Nachfolger steht schon in den Startlöchern und wird voraussichtlich Ende des Jahres veröffentlicht. Beim 3DS-Spektakel, das wir hier testen, handelt es sich um den ersten Serienableger für Nintendos aktuelle 3D-Konsole.

Was ist anders als beim Nintendo-DS-Vorgänger?
Auf den ersten Blick sehen sich beide Titel sehr ähnlich, doch beim genauen Hinsehen gibt es große Unterschiede. Da wären zum Beispiel die neuen Verwandlungsmöglichkeiten zu nennen: Mario wird sich diesmal etwa in einen Waschbären verwandeln können. Zudem rennt er von Zeit zu Zeit mit einem Block auf dem Kopf herum – der Clou daran: Jeder Schritt, den er in dieser ulkigen Form macht, belohnt ihn mit jeder Menge Münzen! Auch die StreetPass- und SpotPass-Funktionen sind neu und sorgen dafür, dass sich die Spieler auf extrem simple Art und Weise miteinander vernetzen können. Clever gemacht!

Was hat es mit dem Münzrausch auf sich?
Dieser gewitzte Spielmodus dreht sich insbesondere um die StreetPass-Funktion des Nintendo 3DS. Zunächst absolviert ihr drei zufällig ausgewählte Levels aus bestimmten Welten – im „Sternpaket" können beispielsweise ausschließlich Levels aus dem späteren Verlauf des Abenteuers vorkommen. Die wichtigste Regel lautet: Schnappt euch so viele Münzen wie möglich und lasst euch bloß nicht von einem Gumba oder anderem Gesocks erwischen – sonst heißt es vorzeitig „Game over"! Erspielte Highscores werden schließlich auf andere Geräte übertragen, wenn ihr einem 3DS-Besitzer begegnet.

Erzählt mir etwas über den Anspruch des Jump & Runs!
Es ist nicht allzu schwer, den Endboss von **New Super Mario Bros. 2** in die Schranken zu weisen. Wir brauchten nicht einmal vier Stunden und gerade mal drei Anläufe, um den Abspann zu sehen. Doch der eigentliche Reiz besteht vielmehr darin, die zahlreichen Geheimnisse zu lüften, die sich im Spiel verstecken. Ohne allzu viele Details zu verraten: Ihr könnt ruhig mehr als zwanzig Stunden einkalkulieren, um die meisten Facetten des Abenteuers zu ergründen. Wenn ihr eine Million Münzen ergattern wollt, könnt ihr diese Spielzeit getrost verdoppeln. Der Aufwand dafür lohnt sich aber nur bedingt.

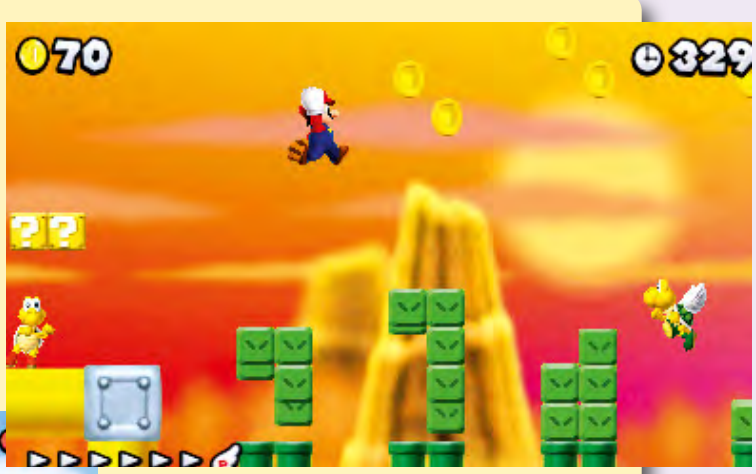
An der Grafik scheint sich ja wenig geändert zu haben ...
Diese Einschätzung mag auf den ersten Blick zutreffen, aber der Schein trügt: Auf den zweiten Blick entdeckt man zahlreiche Verbesserungen, die in erster Linie der deutlich höheren Auflösung des 3DS (im Vergleich zum alten Konsolenmodell) zu verdanken sind. Zudem kommt der Tiefeneffekt gut zur Geltung, da der Hintergrund bei aktiviertem 3D-Effekt leicht verschwommen ist. So hat man tatsächlich das Gefühl, die Spielfigur würde sich auf einer anderen Ebene befinden. Die Musikkulisse besticht mit gewohnt eingängigen Melodien und passenden Effekten. Marios 3DS-Spektakel ist ein wirklich hübsches Spiel!

EIN MUSTERGÜLTIGES JUMP & RUN?

Wer New Super Mario Bros. 2 nur eines flüchtigen Blickes würdigt, der könnte leicht auf den Gedanken kommen, das Spiel sei halbherzig programmiert und im Grunde genommen nur ein müder Abklatsch der beiden Vorgänger für DS und Wii. Doch beim näheren Hinsehen beweist der Titel, wie ein Hüpfspiel sein muss: Gameplay, Inszenierung, Motivationsgrad und Atmosphäre sind über jeglichen Zweifel erhaben. Aber alles schön der Reihe nach …

1. STORY WIE SEIT 1985

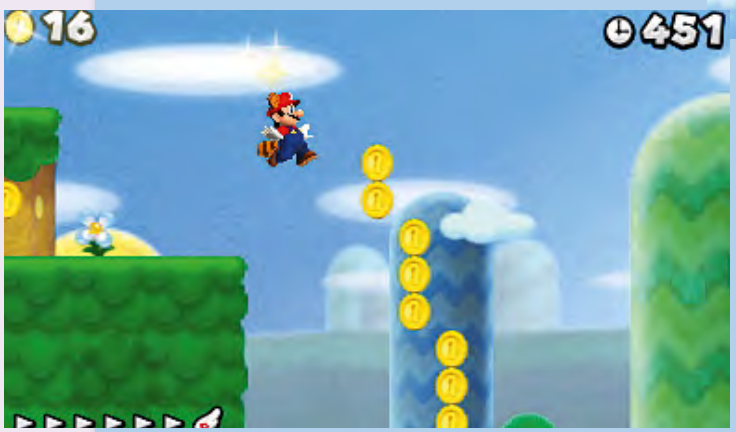
⛔ Das könnte manchen Leuten gewaltig stinken:
Überrascht es euch, wenn wir euch hier die Geschichte von Marios neuestem 3DS-Hüpfer erzählen? Die geht nämlich so (wir zitieren aus der digitalen Anleitung): „In diesem Spiel steuerst du Mario auf seiner Mission, die entführte Prinzessin Peach zu befreien. Hilf ihm dabei, trügerische Fallen und Furcht einflößende Gegner zu überwinden.“ – Das war's schon! Mehr gibt es nicht zu wissen. Allzu prickelnd hört sich das freilich nicht an. Dass abermals Bowser hinter der Verschleppung steckt, ist ja eh klar … Also ein Grund für Kritik? Nicht ganz!



➕ Wir meinen hingegen:
Jetzt mal ehrlich, hättet ihr etwas anderes erwartet? Wir jedenfalls nicht! Dass man der Story in einem Mario-Spiel nicht die allergrößte Bedeutung beimessen sollte, gilt jedenfalls seit 1985. In diesem Jahr kam der Ur-Klassiker **Super Mario Bros.** fürs Nintendo Entertainment System heraus und begeisterte Millionen – nicht wegen seiner komplexen Story, sondern wegen des unglaublich guten Spielprinzips.

2. LEVELDESIGN WIE AUS DEM LEHRBUCH

⛔ Das könnte manchen Leuten gewaltig stinken:
Zum x-ten Mal erkundet ihr Schneelandschaften, Schlösser, Buu-Huu-Behausungen, Wüstenlevels, Strandpassagen, grüne Auen des Pilzkönigreichs und, und, und. Die Mischung der Welten ist weder originell noch überraschend, sondern schlichtweg vorhersehbar. Böse Zungen mögen jetzt einwenden, den Leveldesignern würde nichts Neues mehr einfallen. Das kann man so sehen … oder völlig anders.



➕ Wir meinen hingegen:
Was das Gameplay betrifft, kann den Entwicklern von Nintendo derzeit kaum jemand das Wasser reichen. Das ist auch im Falle von **New Super Mario Bros. 2** nicht anders: Die Entwickler sind einfach clever, dass sie auf bewährte Ideen setzen und nicht jedem Trend hinterherlaufen. Oder wolltet ihr Mario etwa sehen, wie er mit einer Wumme in der Hand durch eine Zombie-Baracke rennt? Nein? Na also! Zudem muss man festhalten, dass in den Levels alles an seinem Platz sitzt: Jeder Gumba, jeder Block, jede Münze – alles ist da platziert, wo es sinnvoll ist und den Spielfluss fördert.

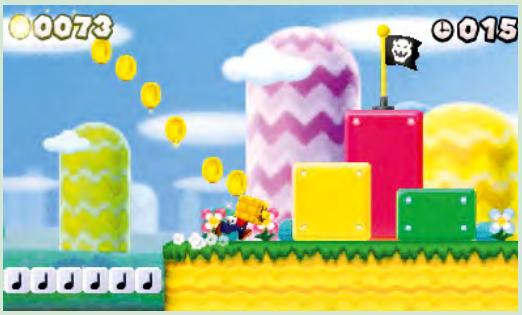
3. MOTIVATION BIS ZUM UMFALLEN

⛔ Das könnte manchen Leuten gewaltig stinken:
Um es vorwegzunehmen, die Spielzeit von **New Super Mario Bros. 2** ist nicht besonders lang. Auf der nächsten Doppelseite widmen wir uns dem Umfang des Spiels im Detail, aber wir verraten euch schon jetzt, dass ihr den Endboss in geschätzt dreieinhalb bis vier Stunden geplättet haben dürftet.

⊕ Wir meinen hingegen:
Die kurze Spielzeit, die es dauert, bis der Endboss kleinlaut aufgegeben hat, ist allerdings nur die halbe Wahrheit, denn nach dem Abspann gewinnt das Spiel erst so richtig Fahrt auf. Um nämlich alles zu sehen, was das 3DS-Abenteuer zu bieten hat, müsst ihr mächtig viel Zeit investieren – und insbesondere Nerven! Geheime Levels, die ihr vorher übersehen habt, versteckte Münzen in jedem Level sowie Pfade, die sich nur gegen gesammelte Goldschätze begehen lassen, schrauben die Motivation zum Weiterspielen ins Unermessliche. Wer die Ambition hat, eine Million Taler zu ergattern, der wird sowieso seeeehr viel Zeit mit seinem 3DS verbringen.

4. STEUERUNG SIMPEL BIS ZUM GEHTNICHTMEHR

⛔ Das könnte manchen Leuten gewaltig stinken:
Die Steuerung von **New Super Bros. 2** ist so simpel wie das Gemüt eines herkömmlichen Gumbas. Ihr bewegt Mario entweder mit dem Digikreuz oder dem Schiebe-Pad, rennt und springt mit den Aktionstasten A, B, X und Y – wie ihr diese im Einzelnen belegt, ist euch dabei selbst überlassen. So könnte man glatt auf die Idee kommen, bei den Programmierern von Nintendo sei die Zeit stehen geblieben und sie würden immer noch im Jahr 1985 feststecken, als der NES-Klassiker **Super Mario Bros.** herauskam.



⊕ Wir meinen hingegen:
Der Fokus auf die wichtigsten Manöver macht sich bezahlt! Selbst Einsteigern gelingt es leicht, Mario grazil durchs Pilzköngreich zu bewegen. Profis wiederum lernen mit fortschreitender Spielzeit, Wandsprung, Dreiersalto und Stampfattacke sinnvoll einzusetzen. Die Mischung aus alledem macht's. So werden die Wünsche aller Zielgruppen gekonnt unter einen Hut gebracht.

PROFI-TIPP #2

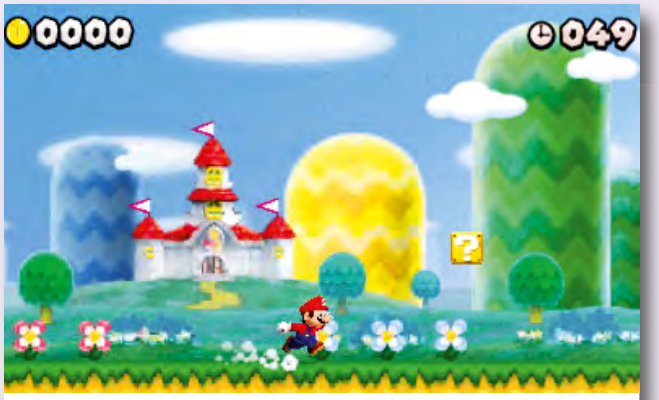
GOLD-POWER
Ihr fragt euch, wie ihr die Blöcke in Welt 3-A zerfetzt, um in die blaue Röhre (nach der Speicherflagge) zu gelangen? Wir sagen es euch: mit einer goldenen Feuerblume!

PROFI-TIPP #3

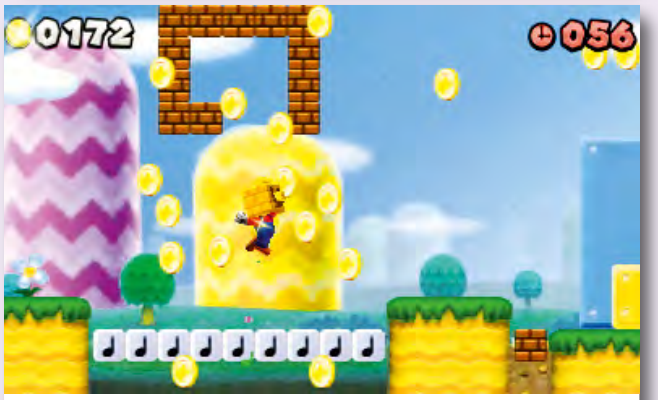
PILZ AUF ABRUF
Ihr steht vor der Pforte, die zum Gemach des Endbosses führt, aber euch fehlt ein dringend benötigter Pilz oder dergleichen? Kein Problem! Mit etwas Glück bekommt ihr ein nützliches Item, wenn ihr, bevor ihr die Bosstür öffnet, ganz rechts nach oben springt. In vielen Räumen taucht so ein unsichtbarer Block auf, der einen Pilz, ein Blatt oder eine Feuerblume beherbergt.

GOLDRAUSCH!

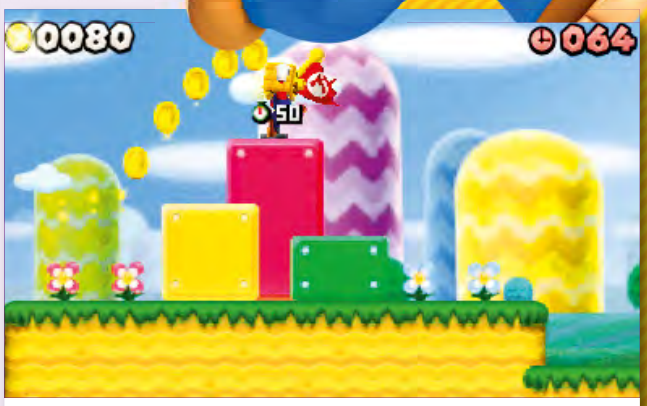
Beweist euren Freunden, dass ihr wahre Goldscheffler seid, stellt Rekorde auf und teilt sie via StreetPass! Wir erklären euch, wie das geht.



Es geht los: Ausgestattet mit nur einem einzigen Leben und wahlweise in der Gestalt von Super Mario oder dem weißen Waschbär-Mario, flitzt ihr durch drei zufällig ausgewählte Levels. Tragt ihr das letztgenannte Kostüm, seid ihr unverwundbar und könnt selbst durch die stärksten Koopa- und Gumba-Horden rennen, ohne Schaden zu befürchten. Gerade diese Art von Speedrun gefällt uns ausgesprochen gut, da man in bester Rambo-Manier alles über den Haufen rennen kann, was einem vor die Treter kommt.



Voll im Rausch: Jetzt wisst ihr auch, woher der „Münzrausch" seinen Namen hat: Hier im Bild seht ihr Mario, wie er mit einem Münzblock auf dem Kopf durch die Welt flitzt. Je agiler ihr euch in dieser Gestalt fortbewegt, desto mehr Goldtaler wandern auf euer Konto – denn jeder Schritt und jeder Hüpfer, jeder Dreiersalto, jeder Wandsprung füllen euren virtuellen Geldbeutel. Allerdings hält diese Mega-Münzsause nicht allzu lange an. Nach einigen Sekunden ist Schluss mit dem automatischen Geldsegen.



Mehr Zeit, bitte: Das Durchschreiten der Mittelflagge beschert euch ein zusätzliches Zeitkontingent. Das ist allerdings auch bitter nötig, denn die Uhr zählt unbarmherzig die Sekunden bis zum „Game over" runter. Sobald entweder die Zeit verstrichen ist oder ihr vorzeitig an einem Abgrund oder einem Gegner gescheitert seid, ist der Münzrausch vorbei! Haltet euch also nicht unnötig an bestimmten Passagen auf, aber rennt auch nicht zu schnell durchs Pilzkönigreich, um nicht ein verfrühtes Ableben zu riskieren!

Stunde der Wahrheit: Am Ende wird abgerechnet. Habt ihr einen neuen Rekord geschafft? Wenn ja, könnt ihr ihn abspeichern und darauf hoffen, dass ihr im echten Leben bald weiteren **New Super Mario Bros. 2**-Spielern über den Weg lauft. In diesem Falle werden Daten ausgetauscht und ihr bekommt mitgeteilt, ob ihr dem begegneten Zocker unterlegen seid oder ob ihr mehr Kohle eingesackt habt als er.

MEINUNG • UWE HÖNIG

„Brillante Mario-Kost im gewohnten 2D-Look!"

Mein Vorurteil › Neue **Mario**-Spiele entstehen in letzter Zeit fast wie am Fließband und lassen die kreative Genialität vergangener Teile etwas vermissen.

Da ich mich zum alten Zocker-Eisen zähle, kenne und liebe ich die **Mario**-Serie seit ihren Anfängen und da bildet auch das neueste Jump & Run keine Ausnahme. Ich finde die Kontinuität der Serie sowie das Old-School-Gameplay in 2D spitze und dank toller Optik wirkt das 3DS-Game wie ein moderner Trip in die Vergangenheit!

WER WIRD MARIONÄR?

New Super Mario Bros. 2 macht nicht nur Nintendo reich, sondern auch Super Mario – denn seine Aufgabe lautet, eine Million Münzen zu ergattern!

Wir können euch versichern: Allzu leicht ist es nicht, in Marios 3DS-Hit eine Million Taler zu sammeln. Zum Vergleich: Nach ungefähr zehn Stunden Spielzeit waren immer noch mickrige 40.000 Münzen auf unserem Konto. Die Zahl relativiert sich aber dadurch, dass wir uns hauptsächlich dem Abenteuermodus widmeten und nicht so häufig den Münzrausch absolvierten. Wer diesem den Vorzug gibt, der schafft es recht schnell, einen respektablen Goldschatz anzuhäufen. Japanische Mario-Fans berichten, dass sie innerhalb von zwölf Stunden, als sie sich ausschließlich dem Münzrausch widmeten, die Million beisammenhatten. Fragt sich, ob es sich lohnt, so lange durchzuhalten? Schließlich belohnt Nintendo die emsigen Zocker mit einer besonderen freischaltbaren Prämie. Wir finden: nur bedingt, lassen euch aber selbst rätseln, um welches Geschenk es sich handelt …

DER N-ZONE-MÜNZ-CHECK

Nach 2 Stunden Spielzeit:	6.000 Münzen
Nach 6 Stunden Spielzeit:	22.000 Münzen
Nach 10 Stunden Spielzeit	40.000 Münzen
Nach 12 Stunden Spielzeit:	50.000 Münzen
Nach 20 Stunden Spielzeit:	100.000 Münzen

DIE ULTIMATIVE HERAUSFORDERUNG FÜR N-ZONE-LESER!

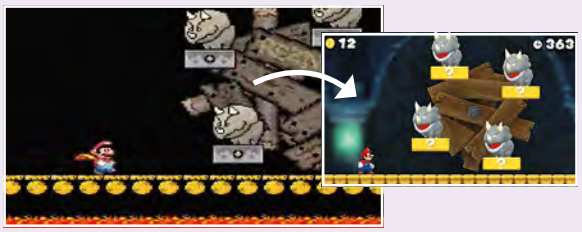
Wir wollen wissen, wer der schnellste „Marionär“ ist!

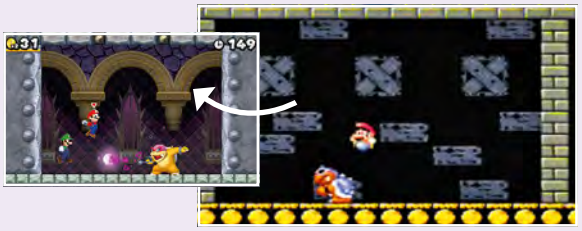
Schickt uns eine Mail an redaktion@n-zone.de (Betreff: „Ich bin Marionär!“), sobald ihr eine Million Münzen ergattert habt!
In der nächsten N-ZONE stellen wir die schnellsten N-ZONE-Leser vor und belohnen den Sieger mit fünf Sternekarten für den Club Nintendo.

LAHME ENDBOSSE

Da sind wir uns einig: In puncto Bosskämpfe hat sich Nintendo nicht gerade mit Ruhm bekleckert!

Ihr habt **Super Mario World** auf dem Super Nintendo gespielt? Gut, dann könnt ihr euch schon in etwa vorstellen, nach welchem Muster Marios aktuelles 3DS-Hüpf-Festival abläuft: In jeder Welt gibt es in der Regel zwei Schlösser, die jeweils einen fiesen Herrscher beherbergen. Ihr kämpft mehrere Male gegen die sogenannten Reznors, eine Dinosauriergattung, die Mario schon auf dem betagten 16-Bitter in Grund und Boden stampfte. Am Ende einer Welt stellt er sich schließlich einem Mitglied der Familie der Koopalinge – das sind im Einzelnen Ludwig von Koopa, Lemmy Koopa, Roy Koopa, Iggy Koopa, Wendy O. Koopa, Morton Koopa Jr. und Larry Koopa. So weit nichts Neues – auch die Strategien, mit denen man die Möchtegern-Bowsers besiegen muss, sind wenig originell. Stets genügt es, ihnen auf den Kopf zu treten. Wenigstens ist der Endkampf ein klein wenig innovativer. Aber das Urteil „lahm“ müssen sich die Duelle trotzdem gefallen lassen.





PROFI-TIPP #4

FAHNEN-VETERAN

Ihr wollt unbedingt im Münzrausch-Modus zeigen, was ihr draufhabt? Wer Ambitionen hat, einen eindrucksvollen Rekord aufzustellen, der muss am Ende eines jeden Levels stets an die Spitze der Fahne springen – in diesem Fall wird die Anzahl der gesammelten Münzen verdoppelt. Wer es versäumt, die Flagge ganz oben zu hissen, hat schon das Nachsehen in puncto Highscore.

LESER FRAGEN, N-ZONE ANTWORTET

Wir schreiben Tests nicht für uns selbst, sondern für die Leser: Daher wollen wir euch das Wort überlassen! Im Internet durftet ihr uns Fragen stellen, die New Super Mario Bros. 2 betreffen. Und hier kommen die Antworten!

Samie Dif fragt: Hat **New Super Mario Bros 2** einen Koop-Modus wie auf der Nintendo Wii?
N-ZONE antwortet: Es gibt zwar einen Koop-Modus, aber nur für zwei Spieler. Bei **New Super Mario Bros. Wii** konnte man sich mit vier Spielern vor dem Fernseher verbünden. Übrigens benötigt jeder Zocker sein eigenes Modul. Der eine tritt dann mit Mario an, der andere mit Luigi.

Manuel Wiese fragt: Inwieweit beeinflussen die Münzen das Mario-Spielprinzip?
N-ZONE antwortet: Im Grunde überhaupt nicht – das Gameplay läuft ab wie seit eh und je. Auf Gegnerköpfe springen, Goldtaler einsacken und am Ende jeder Welt einen Boss besiegen – darauf kommt's an. Die Sache mit dem Münzzähler ist eher ein (witziger und motivierender) Nebenaspekt.

Tamara fragt: Man kann ja Unmengen von Münzen einsammeln. Wird das dem Spieler nicht irgendwann langweilig oder zu einseitig?
N-ZONE antwortet: Jein – einerseits ist es natürlich klar, dass man nach 25 Spielstunden nicht mehr allzu motiviert sein dürfte, die immer gleichen Levels zum x-ten Mal zu absolvieren, nur damit man irgendwann eine Million Münzen beisammenhat. Doch andererseits hat Nintendo ganze Arbeit geleistet, denn die Zocker sprechen darüber. Zudem schaltet Nintendo bald einen Münzzähler frei, der angibt, wie viele Goldtalerchen die Zocker bislang weltweit ergattert haben. Da dürfte eine stolze Summe zusammenkommen. Zum Zeitpunkt der Recherche für diesen Artikel war diese Webseite allerdings noch nicht freigeschaltet. Man muss übrigens im Optionsmenü von **New Super Mario Bros. 2** die SpotPass-Funktion aktivieren und sich mit dem Internet verbinden, damit die eigenen Münzen gezählt werden.

Andi Hammerl fragt: Was erwartet den fleißigen Spieler, der tatsächlich eine Million Münzen gesammelt hat?
N-ZONE antwortet: Das wüsstest du wohl gern – aber wir verweisen auf die Spoiler-Diskretion. Heißt also im Klartext: Das musst du schon selbst herausfinden, um dir nicht selbst den Spaß an der Sache zu nehmen!

Marko Langanke fragt: Wie wird es mir der Spielzeit ausse-

hen, wenn man das Spiel zu 100 % durchspielen will?
N-ZONE antwortet: Den Endboss hast du nach ungefähr dreieinhalb bis vier Stunden besiegt. Um aber alle Levels freizuschalten und sämtliche Goldtaler zu stibitzen, dürften locker 20 Stunden vergehen. Willst du auch noch eine Million Münzen dein Eigen nennen, musst du jedoch vieeeel Zeit einplanen, mindestens 30 weitere Stunden. Bedenke aber, dass all diese Angaben zur Spielzeit vom jeweiligen Spielverhalten abhängen: Jemand, der einfach so draufloszockt, sitzt in der Regel deutlich länger vor der Konsole als jemand, der systematisch vorgeht und sich die Münzen der Reihe nach schnappt.

„Binaer Code“ fragt: Wie sieht es mit dem Schwierigkeitsgrad aus?
N-ZONE antwortet: Was die Anzahl der Leben betrifft, brauchst du keine Angst zu haben, dass du irgendwann ohne 1-up dastehst. Die Levels zu schaffen, ist meist simpel. Der eigentliche Anspruch besteht vielmehr darin, alle Goldmünzen einzusacken, denn die sind teilweise richtig gut versteckt.

Manuel Wiese fragt: Stimmt es, dass man nur zu zweit alle Münzen bekommen kann?
N-ZONE antwortet: Nein.

Dennis Schrage fragt: Ist Toad spielbar?
N-ZONE antwortet: Nein, nur Mario oder Luigi.

Payne Tastico fragt: Wenn man so viele Münzen einsammelt und dafür pro 100 Stück ein Leben bekommt, wird es dann nicht zu einfach, weil man dann ab einer bestimmten Spielzeit tausend Leben hat?

N-ZONE antwortet: Um ehrlich zu sein, haben wir noch nie den „Game over“-Bildschirm gesehen (den Münzrausch-Modus mal ausgenommen). Selbst als wir dem Endboss gegenüberstanden, hatten wir noch 42 Leben übrig.

Julian Pitzer fragt: Ist das Spiel eher auf Gelegenheitsspieler oder auf Vollblutzocker ausgelegt? Werden möglicherweise sogar beide Gruppen gleich gut mit dem Spiel zurechtkommen?

N-ZONE antwortet: Den Entwicklern ist tatsächlich das schwierige Kunststück gelungen, die Profis zufriedenzustellen, ohne die Anfänger zu verprellen. Dafür sorgt beispielsweise das weiße Waschbärkostüm: Scheitert ihr an einer bestimmten Stelle zu oft, steht euch beim nächsten Levelstart dieser ganz besondere Anzug zur Verfügung. Damit könnt ihr unbeirrt durch Gegnerhorden rennen, ohne dass euch Schaden zugefügt wird. So besteht die einzige Aufgabe darin, alle Schluchten zu überwinden und zur Zielflagge zu gelangen. Für erfahrene Zocker wäre es natürlich eine Schande, dieses „Stützrad“ zu beanspruchen!

Jonas Münstermann fragt: Wie viele Levels gibt es? Wenn ich mich der Herausforderung, eine Million Münzen zu sammeln, nicht widmen möchte, ist das Spiel dann immer noch so umfangreich? Oder kommt die hohe Spielzeit nur durch das Doppelt- und Dreifachspielen der Levels zustande, um alle Münzen zu ergattern?
N-ZONE antwortet: Du hast dir die Antwort schon selbst gegeben – deine Einschätzung zur Komplexität trifft zu. Wer also auf die Millionärsmission pfeift und auch nicht alle Goldtaler sein Eigen nennen möchte, der hat viel weniger zu tun als Zocker mit 100-Prozent-Anspruch. Allerdings ist **New Super Mario Bros. 2** dennoch ein sehr umfangreiches Spiel. Mit mehr als 80 Levels bietet es mehr Umfang als die meisten Genre-Rivalen. Und du musst auch bedenken, dass du nur dann alle Passagen gesehen hast, wenn du es schaffst, eine bestimmte Anzahl an Goldtalern zu finden. Für ein hohes Maß an Herausforderung ist also gesorgt.

PROFI-TIPP #5

MÜNZMANIE
Die effektivste Möglichkeit, den Vorrat an Münzen deutlich zu steigern, ist der Münzrausch-Modus: Wer dort das Pilzpaket anwählt und die Dreierfolge an Levels ein paarmal hintereinander absolviert, der kommt mit Leichtigkeit auf eine üppige Summe Goldmünzen.

MEINUNG • NATHALIE AUEROCHS

„Ein wirklich goldiges Spiel!“

Mein Vorurteil › Nintendo macht mit dem neuen **Super Mario**-Titel sicher wieder alles richtig – diese Spielreihe wird einfach nicht langweilig!

Münzen, Münzen, Münzen, wohin man blickt! Wario hätte dieses Abenteuer angesichts dessen sicher gerne auf sich genommen. Das neue **Mario**-Spiel macht wieder richtig Spaß, ist intuitiv spielbar und ist charmant präsentiert. Zu meiner Freude sind auch die Koopalinge wieder mit dabei. Es wurde aber auch Zeit!

ALLES WIE IMMER …

Machen wir uns nichts vor: Alle Spielelemente von **New Super Mario Bros. 2** sind uns schon aus den Vorgängern bekannt, beispielsweise aus **Super Mario World**, **Super Mario Bros. 3** oder den **New Super Mario Bros.**-Episoden. Es ist also nicht gerechtfertigt, bei der neuen 3DS-Episode von einem vollständig neuen Spielerlebnis zu sprechen. Wer also ein innovatives Jump & Run mit frischen Ideen und neuer Verpackung sucht, der wird bitter enttäuscht. Allerdings halten wir den Entwicklern sogar zugute, dass sie auf die Erfolgszutaten der bestehenden Teile setzen. Der Koop-Modus hat beispielsweise schon in **New Super Mario Bros. Wii** großen Anklang gefunden. Warum hätte Nintendo also darauf verzichten sollen, diesen auch auf dem 3DS zu verwirklichen? Zudem haben die **Super Mario**-Jump&Runs seit jeher dieselbe Struktur. Es wäre also fatal gewesen, wenn die Leveldesigner die Fans mit wirren neuen Spielelementen irritiert hätten. So ist der neue Klempner-Hüpfer ein Paradebeispiel für eine konsequente Weiterentwicklung eines etablierten Konzepts. Hier erklären wir euch den Erfolg:

1. Das Gameplay funktioniert nach traditionellen Regeln. Weder wird jemand unter- noch überfordert. Wer partout nicht zurechtkommt, der greift nach einer bestimmten Anzahl an Fehlversuchen auf den weißen Waschbäranzug zurück und ist damit unbesiegbar.
2. Die Motivation ist enorm hoch: Das liegt daran, dass man Goldmünzen sammeln kann, aber nicht muss. Wer auf sie pfeift, bekommt manche Passagen eben nie zu Gesicht. Selbst schuld.
3. Das Spiel setzt auf die neuen Errungenschaften: 3D, StreetPass und Co.!

MACHT DEN MARIO!

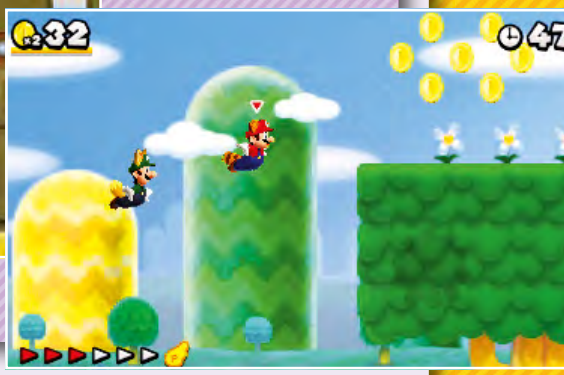
Genug gelesen, ihr Pappnasen!
Legt endlich dieses erbärmliche Heft beiseite und strengt euch gefälligst an! Wetten, dass ihr meinen Rekord von sagenhaften 13 (!) Talern im Münzrausch-Modus von **New Super Mario Bros. 2** nicht überbieten könnt? Was? Ihr bildet euch ein, stärker zu sein als ich? Pah! Ihr Narren! Dann probiert's doch – und ich werde euch genüsslich beim Scheitern zusehen. Harharharhar … Huch? Seit wann kann ich denn eigentlich reden? Ach, wurscht!

N-ZONE fordert euch zum ultimativen Mario-Duell heraus – die Ergebnisse präsentieren wir euch in der nächsten Ausgabe!
1. Wählt im Hauptmenü des Spiels den „Münzrausch" an.
2. Klickt auf „Münzrausch starten" und bestimmt mit den Schultertasten das „Sternpaket".
3. Tretet schließlich mit dem weißen Waschbär-Mario an. Viel Erfolg!
4. Habt ihr alle drei Levels gemeistert, fotografiert ihr das Menü, in dem euer Punkterekord steht, und schickt den Schnappschuss bis zum 26. August an redaktion@n-zone.de (Betreff: „Münzrausch"). Bedenkt, dass wir euch ggf. bei Unklarheiten auffordern, uns euer Modul per Post zuzusenden, damit wir euren Highscore verifizieren können. Schummler haben keine Chance!

PROFI-TIPP #6

PLATZ FÜR LUIGI!
Ihr habt es satt, ständig mit Mario durchs Pilzkönigreich zu hopsen? Dann gebt doch mal seinem Bruder Luigi den Vorzug. Nachdem ihr den Abspann erblickt habt, müsst ihr einfach beide Schultertasten auf dem Level-Anwahlbildschirm gedrückt halten und anschließend den Spielstand mit der A-Taste anwählen.

… ABER IMMER WIEDER GENIAL!



1. Der weiße Waschbäranzug rockt!
Es hat einfach was, in Gestalt eines Tanukis durchs Pilzkönigreich zu rennen und dank dieses extravaganten Kostüms unbesiegbar zu sein, vor allem im Münzrausch-Modus. Das Beste daran: Im Gegensatz zu einem Stern, der einen ähnlichen Effekt hat, lässt die Wirkung nicht schon nach wenigen Sekunden nach.

2. Die Goldmanöver setzen eins drauf!
Jeder kennt den Klassiker **Super Mario Bros.**, aber der 3DS-Hit ist schneller, bombastischer und viel umfangreicher. Mit einer Goldfeuerblume räumt ihr beispielsweise mächtig in den Levels auf und haut alles nieder, was euch in den Weg stellt. Der Maxipilz ist ebenfalls äußerst durchschlagkräftig.

3. Gemeinsam zum Ziel!
Wir hatten leider noch keine Möglichkeit, den Koop-Modus des Spiels zu testen. Dafür fehlte uns leider das zweite Modul, das zwingend benötigt wird. Wir liefern euch aber eine kompetente Meinung in der nächsten N-ZONE nach. Dann gibt's auch die passende Wertung für den Mehrspielermodus.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 45,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Schiebe-Pad, Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	StreetPass, SpotPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	Levels herunterladen, Münzzähler

MEINUNG • THOMAS EDER

„Aus Tradition gut – seit 1985!"

Mein Vorurteil › Als alter **Super Mario**-Veteran bin ich überzeugt, dass die Entwickler auch dieses Mal wieder ein brillantes Spiel abliefern.

Die Leveldesigner von Nintendo haben es tatsächlich wieder einmal geschafft: **New Super Mario Bros. 2** besticht durch derart viele Ideen, dass andere Studios gleich zehn Spiele daraus machen könnten. Ob Münzrausch-Duelle via StreetPass oder die extrem große Herausforderung, eine Million Taler einzusacken – hier stimmt die Mischung aus alten und neuen Ideen! Ich war nur ein bisschen enttäuscht, als mir Kollege Kraus gezeigt hat, welche Belohnung man für eine Million Münzen bekommt. Da investiere ich die Spielzeit lieber anders.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Nanu? Am Ziel und noch 42 Leben übrig!"

Mein Vorurteil › Wie bitte? Ich soll ein „Vorurteil" verfassen? Was soll bei einer derart erfolgreichen Spieleserie schon schiefgehen? Na eben: gar nichts!

Spricht es für oder gegen **New Super Mario Bros. 2**, wenn ich nach dem letzten Bossduell noch 42 Leben übrig habe? Fakt ist: Allzu anspruchsvoll ist das Spiel definitiv nicht – die meisten Levels lassen sich sogar spätestens beim zweiten Versuch meistern. Doch die Herausforderung kommt erst dann zum Tragen, wenn der Abspann über den Bildschirm geflimmert ist. Das war im Seriendebüt auch schon so: Man gibt nicht Ruhe, ehe man alle Goldtaler besitzt! Also: Pobacken zusammenkneifen und dann Münzen sammeln bis zum Abwinken. Ihr schafft das!

WERTUNGEN

PRO

- Erstklassiges Leveldesign
- Steuerung wie aus dem Lehrbuch
- Immense Motivation
- Amüsanter Münzrausch
- Viele Geheimnisse

CONTRA

- Schnell beim Abspann
- Lahme Endbosse
- Millionärsbelohnung zu lasch

GRAFIK 9

SOUND 9

STEUERUNG 10

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
91	--

Genre: Strategie/Simulation | **Entwickler:** The Pokémon Company/Koei Tecmo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 27. Juli 2012 (Großbritannien)

POKÉMON CONQUEST

Text | Max Drews

Mit Conquest ist eines der spannendsten Crossover-Projekte der Pokémon-Geschichte erschienen – wir haben die US-Fassung des Spiels getestet.

FAQs

Ich höre immer Crossover – aber welche Serien spielen in Pokémon Conquest eigentlich zusammen?
Pokémon Conquest vereint die in Japan sehr erfolgreichen Videospielreihen **Pokémon** und **Nobunaga no Yabō** miteinander. Das **Pokémon**-Spielprinzip ist auch hierzulande weithin bekannt. Bei **Nobunaga no Yabō**, das auf Englisch übrigens **Nobunaga's Ambition** heißt, muss der Spieler in taktischen Gefechten gegen Kriegsherr Oda Nobunaga antreten, der das Ziel hat, ganz Japan zu unterwerfen. Daher rührt beim Crossover auch der englische Namenszusatz „Conquest", was auf Deutsch „Eroberung" bedeutet.

Das klingt interessant! Bietet das Spiel denn auch Verbindungen zur realen Welt?
Allerdings gibt es da Verbindungen! Das Spiel basiert auf dem Sengoku Jidai, dem „Zeitalter des Krieges". Diese Epoche ist eine der bewegtesten der japanischen Geschichte, da sich in ihr viele Samurai-Clans um die Herrschaft über ganz Japan und den Posten des Shōgun stritten. Die Kontrahenten im Spiel haben die gleichen Namen wie die Oberhäupter der wichtigsten und stärksten Clans zu dieser Zeit und auch sonst gibt es zahlreiche Bezüge zur Realität, zum Beispiel was die samuraiähnliche Kleidung der Protagonisten angeht.

Ich habe zuvor noch nie einen Blick in die Nobunaga's Ambition-Reihe geworfen. Ist das Spiel ohne Vorkenntnisse nicht zu schwer für mich?
Darüber müsst ihr euch keine Sorgen machen. Das Abenteuer beginnt sehr vorsichtig und führt Neulinge gekonnt in die Spielmechaniken ein. Später zieht der Schwierigkeitsgrad übrigens deutlich an, wird aber zum Glück zu keiner Zeit unfair. Zudem helfen euch die Taschenmonster dabei, euch in der Spielwelt nicht verloren vorzukommen. Kurz gesagt: **Pokémon Conquest** bietet die ideale Gelegenheit, einen Einstieg in die beliebte **Nobunaga's Ambition**-Reihe zu wagen.

Und welche Elemente aus der Pokémon-Serie darf ich in Conquest erwarten?
Neben den beliebten Taschenmonstern an sich bietet der Titel natürlich auch einige andere Elemente der Reihe. So findet in **Pokémon Conquest** das bekannte Typmodell mit Stärken und Schwächen Anwendung. Darüber hinaus können eure Schützlinge sich entwickeln und so noch stärker werden. Ein reines **Pokémon**-Spiel wie die aktuellen Editionen **Schwarz** und **Weiß** dürft ihr aber selbstverständlich bei **Pokémon Conquest** nicht erwarten, trotz einiger Gemeinsamkeiten mit den Hauptablegern der Reihe.

Und wie sieht es mit der Spielzeit von Conquest aus aus? Auf wie viele Stunden darf man sich einstellen?
Um das Hauptabenteuer von **Conquest** abzuschließen, werdet ihr etwa 20 Stunden benötigen – natürlich je nachdem, wie zügig ihr das Spiel zockt. Hinzu kommen noch optionale Missionen sowie über Nintendo WiFi-Connection herunterladbare Zusatzinhalte, die die Spielzeit noch einmal deutlich erhöhen. Insgesamt könnt ihr euch mit **Pokémon Conquest** etwa um die 100 Stunden beschäftigen, ohne dass große Langeweile aufkommt – vorausgesetzt, euch liegt das Genre.

DIE HINTERGRUNDGESCHICHTE

In **Pokémon Conquest** regiert ihr als Kriegsherr über das Königreich Aurora mit einem Evoli als Gefährte. Euer Alltagsgeschäft lässt nicht lange auf sich warten: Aurora wird von zwei Kriegern des benachbarten Königreichs Ignis angegriffen und ihr müsst euch verteidigen! Glücklicherweise steht euch dabei das Mädchen Oichi mit ihrem Pummeluff zur Seite. Habt ihr die Angreifer in die Flucht geschlagen, wird schnell die Hintergrundgeschichte von **Pokémon Conquest** klar: Neben eurem Königreich gibt es noch 16 weitere, die sich alle auf einen bestimmten Typ wie Kampf, Feuer oder Stahl spezialisiert haben. Diese Reiche liegen in der Region Ransei, in der man sich eine Legende erzählt: Derjenige Herrscher, der es schafft, alle 17 Reiche zu erobern, wird das Legendäre Pokémon erwecken, das Ransei geformt und erschaffen hat. Jeder der Heerführer glaubt an diese Legende und so gibt es natürlich viele Auseinandersetzungen zwischen den Reichen.
Sobald ihr mit Fontaine, Ignis und Greenleaf die ersten drei Reiche neben Aurora eingenommen habt, zeigt sich allerdings erst die echte Bedrohung: Ganz im Norden von Ransei hat der gefürchtete Kriegsherr Oda Nobunaga seine Truppen um sich geschart und plant, die Legendären Pokémon zu erwecken – und ihr müsst ihn aufhalten! Ob ihr dieser Aufgabe gerecht werden könnt, zeigt sich im Laufe eures Abenteuers.

Machen mächtig Eindruck und das zu Recht: Die 16 Kriegsherren sind ganz besonders starke Gegner, die man nur mit viel Geschick besiegen kann.

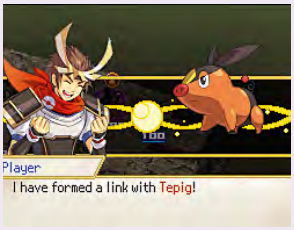
Mann gegen Mann: Bis zu sechs Taschenmonster können sich auf den Schlachtfeldern auf jeder Seite befinden. Das ähnelt den Teamgrößen aus den Editionen der Hauptreihe sehr.

LEICHT ZUGÄNGLICH UND TIEF GEHEND

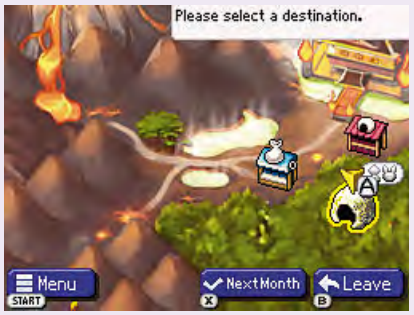
Jede Schlacht innerhalb des Spiels läuft nach einem gewissen Grundprinzip ab: Es stehen sich bis zu sechs Pokémon auf jeder Seite gegenüber, wobei jedes Einzelne von ihnen zu einem individuellen Krieger gehört. Sobald alle Taschenmonster anwesend sind, läuft der Kampf rundenbasiert ab: Zuerst bewegt ihr eure Schützlinge, von denen jedes seine eigene Reichweite hat, danach entscheidet ihr euch entweder dafür, auf einem Feld zu warten, oder anzugreifen, wenn Feinde in der Nähe sind. Die Krieger, die zu den Pokémon gehören, können diesen einmal pro Schlacht mit einem Item – etwa einem Trank – und einer speziellen Fähigkeit zu Hilfe kommen, die beispielsweise die Reichweite eines Wesens temporär erhöht. Und auch die Pokémon selbst haben eine Fähigkeit, die sich automatisch in bestimmten Situationen aktiviert und etwa Angriff oder Verteidigung erhöht.
Während einer Schlacht muss der Spieler weise entscheiden, wo er seine Taschenmonster hinbewegt, ob er angreift oder es möglicherweise doch klüger wäre, eine Runde abzuwarten, und vieles mehr. Die Anforderungen, die an euch gestellt werden, wechseln des Öfteren: Mal müsst ihr einfach alle gegnerischen Pokémon besiegen, dann wiederum auf dem Feld verteilte Flaggen einnehmen.
Neue Taschenmonster fangt ihr nicht, sondern rekrutiert sie. Zu manchen Pokémon gehört auch ein Krieger, der eine besondere Bindung zu ihm aufgebaut hat. Diese Bindung wird im Spiel als Prozentsatz angegeben, der sich besonders nach erfolgreich bestandenen Kämpfen erhöht. Und je besser das Verhältnis der Pokémon zu ihrem Krieger wird, desto stärker werden beide auch.
Das Rekrutierungsverfahren erinnert an jenes aus **Pokémon Mystery Dungeon**: So müsst ihr etwa ein Pokémon mit maximal vier Spielzügen oder aber mit einem Volltreffer besiegen. Wilde Taschenmonster schließen sich euch an, wenn ihr über ein kleines Reaktionsspiel einen besonders guten „Link“ zu ihnen aufbaut. Insgesamt gibt es 200 Pokémon und Krieger aller fünf Generationen zu ergattern.
Abseits der Kämpfe wird das Spielgeschehen durch strategische Nebenelemente bereichert, etwa verschiedene Shops oder Goldminen, in denen ihr auf Schatzsuche gehen könnt. Eure Schützlinge sind zudem immer dann am stärksten, wenn sie motiviert sind. Das erreicht ihr über das Verfüttern sogenannter Ponigiris, die es ebenfalls zu kaufen gibt.

Auf dem Schlachtfeld des Feuerreichs Ignis zeigt die schraffierte Fläche Evolis Reichweite an. Jetzt ist taktisches Überlegen beim Positionieren gefragt!

Der Herrscher über das Pflanzengebiet Greenleaf, Motonari, wird euch sein Reich nicht kampflos überlassen! Wie wird diese Auseinandersetzung enden?



Geschafft! Der Protagonist freut sich über seine erfolgreiche Bindung zu Floink, das ihn fortan tatkräftig in den Schlachten unterstützen wird.



So sieht Ignis von innen aus: Neben einem Shop und dem Ponigiri-Laden gibt es außerdem das Trainingsgebiet „Höhle“, in dem ihr neue Pokémon und Krieger rekrutieren könnt.

ABWECHSLUNGSREICHE SCHLACHTFELDER

Der Großteil des Geschehens spielt sich in **Pokémon Conquest** auf den Schlachtfeldern ab. Dabei gibt es grundsätzlich zwei unterschiedliche Varianten: Einmal die Felder innerhalb eines Königreichs, auf denen man gegen wilde Pokémon trainieren und mitunter neue Mitglieder für seine Armee gewinnen kann. Und andererseits die großen Kriegsschauplätze, die ihr vor der Eroberung eines neuen Reiches bezwingen müsst. Dabei ähnelt kein Kampfplatz dem anderen, jeder ist passend zum Typ des Königreichs gestaltet und wartet dazu mit einigen Besonderheiten auf: So gibt es etwa im Pflanzenkönigreich eine Ranke, die sich nach jeder Spielrunde ein- bzw. ausrollt und so den Weg zu einer Plattform erleichtert oder erschwert. In Ignis, dem Feuerschauplatz, fallen Gesteinsbrocken von einem Vulkan auf das Spielfeld und treffen die anwesenden Taschenmonster nach dem Zufallsprinzip. Das ist vergleichbar mit den Stage-Gefahren der **Smash Bros.**-Serie – und auf jeden Fall bringt es eine Menge Abwechslung und Spannung in die Kämpfe!

Hinzu kommt noch, dass das Spiel über zahlreiche Musikstücke verfügt, die sich wunderbar ins Japan-Thema einfügen und sich beinahe immer sehr gut anhören. Die Grafiken und Artworks im Anime-Stil sind zwar nicht das absolute Nonplusultra, wissen aber dennoch zu überzeugen. Und auch die netten Animationen der Pokémon sorgen im Zusammenspiel mit dynamischen Kamerafahrten für ein lebendiges Bild auf dem Schlachtfeld.

Die Steuerung funktioniert hervorragend über die Tasten des DS, wahlweise könnt ihr auch den Touchscreen nutzen. Im Test haben wir bei dieser Möglichkeit aber leichte Ungenauigkeiten bei der Eingabe festgestellt – verlasst euch in besonders schwierigen Gefechten also besser auf Steuerkreuz und Aktionstasten.

Sogar die Krieger selbst besitzen verschiedenste Werte sowie Fähigkeiten und können sogar hochgelevelt werden und sich weiterentwickeln!

Actionreich: Auf diesem Schlachtfeld können die herumliegenden Kugeln genutzt werden, um sogar mehreren Gegnern gleichzeitig Schaden zuzufügen.

Wer soll in den Kampf ziehen? Als Kriegsherr bestimmt ihr, was eure Untergebenen tun und wo sie stationiert sind.

ATTACKENVIELFALT ADE!

Etwas schade ist, dass jedes Pokémon nur eine Attacke beherrscht – diese ist zudem festgelegt und nicht veränderbar. Gerade in so einem taktisch ausgelegten Spiel verwundert diese Entscheidung seitens der Entwickler ein wenig, da durch die unterschiedlichen Angriffe eine zusätzliche taktische Komponente hätte ergänzt werden können.

Außerdem fehlt leider ein Online-Modus, um sich über das Internet mit anderen Kriegsherren messen zu können. Immerhin ist ein lokaler Kampf gegeneinander möglich und man kann über die Nintendo-WiFi-Connection neue Inhalte herunterladen. Das tröstet ein wenig über die fehlende Verbindungsmöglichkeit hinweg.

UND IN DEUTSCHLAND?

Nach Veröffentlichung in Japan und Nordamerika ist das Spiel jetzt auch in Europa erschienen – vorerst allerdings nur in Großbritannien. Müssen sich deutsche Interessenten also wohl oder übel mit einem Import anfreunden? Dazu kann man leider noch keine endgültige Aussage treffen. Sicher ist aber, dass das Spiel nicht nur in diesem Test, sondern auch international Bestwertungen eingefahren hat. Außerdem wird es auf der italienischen Version der Pokémon-Day-Tour zum Probezocken bereitstehen – vielleicht plant auch Nintendo Deutschland eine ähnliche Aktion, um zu testen, wie gut das Spielprinzip bei der hiesigen Fangemeinde ankommt? Wünschenswert wäre eine Vermarktung hierzulande allemal. Lesern, die sich für **Pokémon Conquest** interessieren, empfehlen wir, bis Weihnachten 2012 abzuwarten – sollte das Spiel bis dahin nicht für Deutschland angekündigt worden sein, kann man es wohl getrost importieren.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
SPRACHE/TEXT	Englisch/Englisch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Steuerkreuz, Tasten, Touchscreen	
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	

Detailreich: Die Grafiken innerhalb des Spiels sind handgezeichnet und sehr schön anzusehen. Hier seht ihr die Wasserwelt Fontaine.

MEINUNG • MAX DREWS

„Insgesamt ein äußerst gelungenes Gesamtpaket!“

Mein Vorurteil › Die bisherigen **Pokémon**-Spin-offs haben mir gut gefallen – warum sollte es bei **Pokémon Conquest** anders sein?

Pokémon Conquest hat es mir angetan – sogar weit mehr als zunächst erwartet. Hier stimmt das berühmte „Gesamtpaket“: Die Musikuntermalung ist große Klasse und sowohl dem Japan-Thema als auch den jeweiligen Gebieten stets gut angepasst. Die taktischen Elemente machen nach den hilfreichen Tutorials ordentlich Laune und die schönen handgezeichneten Grafiken runden das Ganze ab. Für alle **Pokémon**-Fans, die Englisch halbwegs beherrschen, ist das Spiel schon jetzt als Import zu empfehlen. Für alle anderen hoffe ich, dass die Software auch bald für Deutschland angekündigt wird. Sie ist es wert, gespielt zu werden!

WERTUNGEN

PRO

- Motivierendes Eroberungs-Prinzip
- Variantenreiche Schlachtfelder
- Kostenlose Zusatzinhalte über WiFi
- Sehr hohe Spielzeit
- Einsteigerfreundlich …
- … trotzdem mit gehörigem Tiefgang

CONTRA

- Nur eine Attacke pro Pokémon
- Kein Online-Modus

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
90	85

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Wizarbox | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 13. Juli 2012

QUIZ PARTY

Text | Christoph Kraus

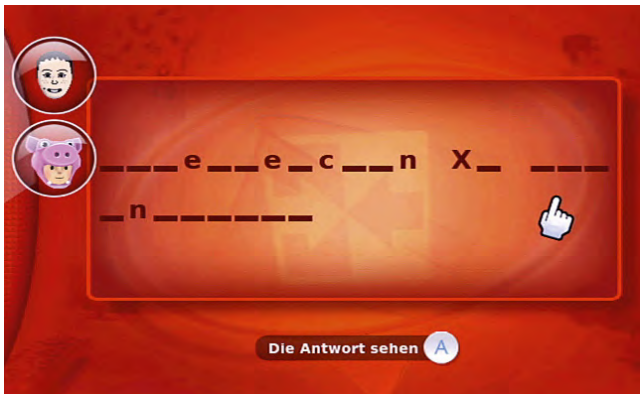
Ja, gibt's denn das? Hier kommt eine Quiz-Show ganz ohne Jörg Pilawa!

Günther Jauchs **Wer wird Millionär?** ist noch bis zum 31. August in der Sommerpause. Bei **Schlag den Raab** geht's erst wieder am 15. September um die Spitzensumme von 2,5 Millionen Euro. Auch Pilawa gönnt sich derzeit eine Ruhephase, bevor er ab Herbst wieder in seinen gefühlt 412 gleichartigen ZDF-Shows in die Rolle des Quizonkels schlüpft. Kurz und knapp also: Wer auf Frage-und-Antwort-Spielchen steht, hat derzeit kaum Gelegenheit zum Mitraten. Wenigstens Nintendo hat Erbarmen mit den darbenden Ratefreunden und bringt mitten im Sommer **Quiz Party** heraus. Die Entwickler von Wizarbox haben sich bislang zwar in dem Genre noch nicht allzu sehr hervorgetan – sie schufen etwa das Blondinen-Adventure **So Blonde** sowie einige belanglose Minispielsammlungen –, aber das muss ja noch nichts heißen.

✪ Fünf Kategorien

Vorweg die Warnung: **Quiz Party** ist erst ab zwei Leuten spielbar! Erst wenn sich eine unendlich große Anzahl an Spielern – eingeteilt in bis zu vier Teams – vor der Flimmerkiste versammelt, kann das Raten beginnen. Dabei empfiehlt es sich, einen Spielleiter zu ernennen, der die Wii-Fernbedienung stets in der Hand hält und die Quizrunden moderiert. Nacheinander sind nun die Teams an der Reihe und dürfen sich aussuchen, in welcher Kategorie sie ihr Glück versuchen möchten: Beim „Audio-Quiz" muss man beispielsweise den Interpreten nennen, dessen Lied aus dem Lautsprecher ertönt. Es kann auch sein, dass eine Nationalhymne abgefragt wird oder dass ihr erraten müsst, zu welcher Tätigkeit ein bestimmtes Geräusch passt – etwa das Lochen eines Papierstapels. Bei „Qual der Wahl" werden vier Antwortmöglichkeiten vorgegeben, aber nur eine davon ist richtig. Ihr müsst etwa ein Bauwerk der passenden Stadt zuordnen. In der Rubrik „Kopfzerbrecher" kann euch eine Rechenaufgabe gestellt werden oder ihr müsst euch Objekte gut einprägen, die auf dem Bildschirm nacheinan-

Lasst uns quizzen (Antworten siehe unten): Welche Sängerin ist hier zu sehen?



Welche bekannte Fernsehsendung im ZDF wird hier gesucht?

BESSER QUIZ DAS!

Es gibt noch mehr Quizspiele für die Wii. Hier präsentieren wir einige von ihnen.

Chegger's Party Quiz	Achtung: Ein ganz übles Ratespielchen mit miesem Fragenkatalog und bescheuerten Regeln
Schlag den Raab	Das Spektakel wird zwar bieder präsentiert, doch die Entwickler orientierten sich nah am Original.
Smarty Pants	Gut gemachtes Schlaumeier-Quiz mit der Stimme von Ralph Caspers aus der **Sendung mit der Maus**
Trivial Pursuit	Bedingt durch zähe Animationen ist das Brettspiel zwar spannender, aber die Regeln sind gut umgesetzt.
TV Show King 2	**Glücksrad** + **Deal or No Deal** + Quiz-Show – diese Mischung aus dem WiiWare-Shop prickelt auf jeder Party.
Wer wird Millionär?	Was für eine schlampige Umsetzung! Selbst die Gewinnstufen stimmen nicht mit der TV-Show überein!

der erscheinen. „Bestzeit" erfordert von euch schnelle Entscheidungen: Innerhalb weniger Sekunden müsst ihr zum Beispiel den Namen der abgebildeten Person nennen, die erst schemenhaft, dann klar erkennbar ist. Und bei der Kategorie „Ungebetener Gast" geht's darum, aus vier vorgegebenen Begriffen den auszuwählen, der nicht dazupasst. Die Abwechslung stimmt also definitiv.

⊕ Auch für die Generation 70+

Das Schöne an **Quiz Party** ist die Tatsache, dass man fürs Mitspielen keinerlei Videospiel-Vorkenntnisse braucht: Selbst die 80-jährige Oma, die noch nie eine Wii-Fernbedienung in der Hand hatte (und dies auch gar nicht möchte) kann unbedarft am Bildschirm miträtseln, schließlich ist sie Teil eines Rate-Teams und muss die richtige Antwort lediglich ausrufen. Der Spielleiter klickt jeweils an, wer die richtige Antwort gegeben hat. Bei einem Unentschieden wird einfach eine Ersatzfrage gestellt. So kann niemand meckern, dass etwa seine Tasteneingabe nicht korrekt erkannt wurde. Besonders herausragend ist die sehr gute Eindeutschung des Spiels: So wird man etwa nach dem Klamauk-Song „Maschendrahtzaun" von Stefan Raab gefragt, als Buchstabenrätsel werden die Sendungen **Aktenzeichen XY … ungelöst** und **Sag die Wahrheit** gesucht, hinter einem Suchbild versteckt sich Anke Engelke. Man merkt **Quiz Party** also definitiv an, dass großer Wert auf eine anständige Lokalisierung gelegt wurde.

⊖ Fad inszeniert

Ein gewaltiger Minuspunkt ist aber der biedere Spielablauf und das langsame Spieltempo: So lässt sich zwar auf einer Feier im Wohnzimmer die Wartezeit auf die Eröffnung des Büfetts überbrücken, aber für abendfüllende Unterhaltung taugt **Quiz Party** nur bedingt. Dafür ist die Präsentation dann doch zu behäbig und das Spielprinzip zu dünn. 2.000 Fragen werden insgesamt geboten, das macht für jede Kategorie 400 Aufgaben – eine eher durchschnittliche Anzahl. Wiederholungen sind uns aber nicht untergekommen. Doch wem auf einer Party die Gesprächsthemen ausgehen, der kann mit einer Frage-und-Antwort-Runde an der Wii durchaus eine Stunde amüsant überbrücken. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-Fernbedienung
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAX. SPIELERANZAHL OFFLINE	4 Teams
ONLINE-FUNKTIONEN	

Welcher dieser Schauspieler kommt in der Serie iCarly nicht vor?

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Nicht schick, aber amüsant!"

Mein Vorurteil › Die Verpackung lädt ja nicht gerade zum Mitquizzen ein. Den Entwickler kennt keiner. Ob dieses Ratespiel was wird? Ich bezweifle es stark.

Mal angenommen, eine Sommerparty ist in vollem Gange, aber bis zum Feuerwerk dauert es noch eine Weile. Um die Zeit bis dahin zu überbrücken, eignet sich **Quiz Party** allemal: Zwei Modi (ausgelegt für Spielrunden von 30 bis 60 Minuten Länge), gut lokalisierte, auf den deutschen Markt zugeschnittene Fragen sowie gewitzte Teamduelle sorgen für viel Spannung. Aber seid euch im Klaren darüber, dass das Frage-und-Antwort-Spielchen recht nüchtern präsentiert wird. Wem das nichts ausmacht, der wird seinen Spaß haben.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Nur eine Wii-FB benötigt
- ⊕ Gute Eindeutschung
- ⊕ Auch für Generation 70+
- ⊕ Für unendlich viele Spieler
- ⊕ Viel Abwechslung

CONTRA

- ⊖ Videoclips schwach aufgelöst
- ⊖ Behäbiger Spielablauf
- ⊖ Bieder inszeniert

GRAFIK 4

SOUND 5

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	72

Hier kommen die Antworten! Fernsehsendung: Aktenzeichen XY … ungelöst | Sängerin: Missy Elliott | Schauspieler: Demi Lovato

Lest regelmäßig die Aushänge an den schwarzen Brettern der beiden Dörfer, um Aufträge anzunehmen. Die Dorfbewohner wissen das zu schätzen und werden euch dafür belohnen!

Um die Liebe und Zuneigung eurer Tiere zu gewinnen, müsst ihr natürlich auch etwas tun … mit dem Touchpen streichelt ihr z. B. Küken, die sich sichtlich darüber freuen.

Genre: Simulation | **Entwickler:** Natsume | **Hersteller:** Rising Star Games | **Termin:** 17. August 2012

HARVEST MOON 3D THE TALE OF TWO TOWNS

Text | Nathalie Auerochs

Mit gehöriger Verspätung kommt die Bauernhofsimulation für den 3DS zu uns – aber hat sich die lange Wartezeit wirklich gelohnt?

Bei **The Tale of Two Towns** handelt es sich um einen typischen Vertreter der **Harvest Moon**-Reihe: Euch erwarten diverse Farmarbeiten, eingehüllt in eine kleine Fantasy-Geschichte. Diesmal geht es um zwei Dörfer namens Bluebell und Konoha, die ursprünglich miteinander befreundet waren, sich nun aber feindlich gesinnt sind. Grund hierfür ist ein etwa einhundert Jahre zurückliegender Streit der ehemaligen Bürgermeister beider Orte, der die Erntegöttin aus dem Schlaf erwachen ließ, die daraufhin in ihrer Wut einen Verbindungstunnel zwischen den Ortschaften einriss. Mittlerweile bereut die Erntegöttin diese Tat und ihr dürft ihr dabei helfen, die Beziehung der Dörfchen wieder in Ordnung zu bringen.

Es gibt viel zu tun!

Wie gewohnt habt ihr die Möglichkeit, in die Rolle eines weiblichen oder männlichen Charakters zu schlüpfen. Dies wirkt sich zwar nicht auf eure Fähigkeiten aus, wohl aber im weiteren Spielverlauf auf eure Auswahl an potenziellen Heiratskandidaten. Auch euer Geburtsdatum könnt ihr selbst wählen, wobei hier der Kalender nicht aus zwölf Monaten, sondern nur aus vier Monaten, stellvertretend für jeweils eine Jahreszeit, besteht. Zudem könnt ihr euch anfangs für eines der beiden Dörfer als Wohnort entscheiden. Das ländliche Bluebell ist auf Tiere und Blumen spezialisiert, das asiatisch angehauchte Konoha dagegen auf Feldarbeit. Ihr müsst euch aber nicht endgültig festlegen: Umziehen ist gegen Ende des Mo-

Eure Hauptaufgabe liegt darin, die Fehler der Erntegöttin wieder auszubügeln. Aber auch sonst erwartet euch viel Arbeit auf den Feldern und in den Wäldern.

Damit euch die Arbeit leichter fällt, könnt ihr auch Pferd und Wagen nutzen. Das hilft nicht nur beim Transport von Gegenständen, sondern ihr kommt auch schneller voran.

Es gilt: Was ihr in die Versandboxen legt, wird zu Geld. Aber Vorsicht – ist der Gegenstand einmal drin, könnt ihr ihn nicht mehr herausholen!

Diesen gut gemeinten Rat der Bürgermeisterin von Konoha solltet ihr unbedingt beherzigen, um nicht total überarbeitet in Ohnmacht zu fallen.

nats möglich. Jedoch könnt ihr auch durch einen Umweg über einen Berg in das andere Dorf gelangen, um etwa Utensilien für die Tätigkeiten zu kaufen, auf die euer Dorf nicht spezialisiert ist.
Neben der täglichen Farm- und Feldarbeit gilt es vor allem, die Kontakte zu den Dorfbewohnern aufzubauen und zu pflegen. Hierbei helfen euch auch die beiden schwarzen Bretter der Dörfer, an die Aufträge verschiedenster Personen geheftet sind. Erfüllt ihr diese Jobs, steigert dies nicht nur eure Beliebtheit, ihr erhaltet auch einen Sachgegenstand sowie etwas Geld als Belohnung. Doch nicht nur auf diese Weise habt ihr die Möglichkeit, Geld zu verdienen, sondern auch, indem ihr eure erwirtschafteten Gegenstände verkauft, oder ihr sammelt Fische, Insekten und Gegenstände auf dem Berg und packt sie in die Versandboxen. Das alles macht definitiv süchtig und das „Nur noch einen Tag!"-Gefühl bleibt auch nach längerem Spielen erhalten. Behaltet dabei aber eure Energieleiste im Auge, sonst überarbeitet ihr euch!

⛔ Schlampige Lokalisierung

Die Steuerung ist simpel und intuitiv, damit solltet ihr keinerlei Probleme haben. Auch die Nutzung des Touchscreens ist gut in einige Spielszenarien eingebracht, zum Beispiel beim Streicheln eurer Tiere mit dem Touchpen. Zudem wird jede Tätigkeit und Funktion ausführlich erklärt und ihr könnt jederzeit im Rathaus nachlesen, wenn ihr etwas vergessen haben solltet. Auf diese Weise wurde auch das Mehrspielermodus-Tutorial, bei dem mehrere Spieler ihre Ernte auf einem gemeinsamen Feld anbauen und ernten können, in das Spiel integriert. Die idyllische Atmosphäre des Spiels wird mit passender Musik und vielen schönen, teils zuckersüßen Grafikdetails unterlegt.
Bei allem Verständnis zum verschobenen Release in Europa bleibt noch zu bemängeln, dass sich stellenweise ungewöhnlich viele Rechtschreib- und Grammatikfehler eingeschlichen haben, die so und in dieser Häufigkeit wirklich nicht hätten sein müssen. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 35,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	- / Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Touchpen, Buttons	
SONDERFUNKTIONEN	
Streetpass	

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2-4
ONLINE-SPIEL	2-4
ONLINE-FUNKTIONEN	
Zusätzliche Inhalte	

Hier befindet ihr euch vor dem typisch japanischen Teehaus von Konoha. Eure Kleidung erhaltet ihr übrigens nach Einzug abhängig vom gewählten Dorf.

MEINUNG • NATHALIE AUEROCHS

„Nur noch einen Tag … dann mach ich den 3DS aus!"

Mein Vorurteil › An sich sieht das ja wirklich lustig aus, aber ist das wirklich was auf Dauer, so ganz ohne Kampfelemente? Ich bin recht skeptisch …

Je länger ich dieses Spiel gespielt habe, desto mehr Items wollte ich sammeln gehen. Oder mir fiel ein, dass ich noch etwas in einem Laden kaufen wollte, der am heutigen Tag geschlossen, am darauffolgenden Tag aber geöffnet hatte. Irgendetwas fiel mir immer ein, was mich vom Ausschalten der Konsole abhielt! Definitiv toll für zwischendurch und zum Immer-wieder-Spielen, auch wenn mir als Fan der **Rune Factory**-Reihe das RPG-Element doch etwas gefehlt hat.

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Macht süchtig!
- ✚ Lange Spieldauer
- ✚ Übersichtliche Darstellung
- ✚ Angenehmer Soundtrack
- ✚ Liebevolles Design
- ✚ Viele, viele Aufgaben

CONTRA

- ⛔ Sehr schlampige Lokalisierung
- ⛔ Eintöniger Spielablauf

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	75

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Asobism | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 28. Juli 2012

FREAKYFORMS DELUXE

Text | Nathalie Auerochs

Erschaffe deinen eigenen Planeten und siedle viele bunte und lustige Lebewesen darauf an! Dabei sind der Kreativität fast keine Grenzen gesetzt.

Nehmt beispielsweise einen Torso, einen Kopf, zwei Augen, einen Mund, noch ein paar Flügel und dann noch Räder dran … Größe, Winkel und Farben nach Belieben ändern und schon ist der Körper des sogenannten Formi fertig! Allerhand Körperteile gibt es, die ihr nach eurer Vorstellung zusammensetzen könnt. Dabei gilt: Je mehr Körperteile ihr bei der Erstellung eines Formis verwendet, desto stärker wird er. Nach dem Erstellen könnt ihr einen Lieblingsausruf wählen, den er regelmäßig mit einer ebenfalls von euch ausgewählten, verzerrten Stimme von sich geben wird. Zur Auswahl stehen hierbei insgesamt zwölf verschiedene Stimmen in jeweils fünf Stimmlagen, von kindlich über schüchtern bis hin zu alt oder wütend.

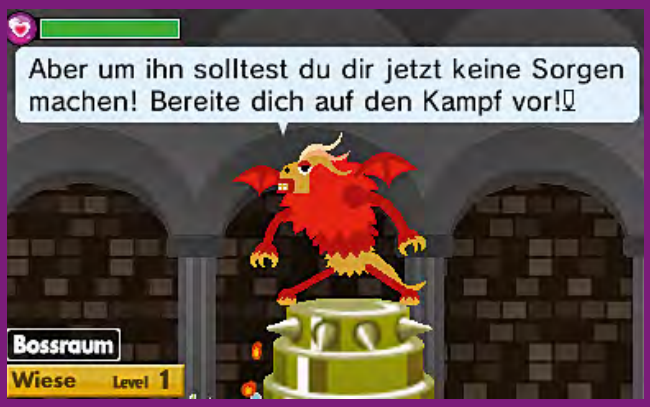
Die Eier, die euer Formi bei der Erkundungstour erhält, dürft ihr aufbrechen. Schlagt ihr das Ei dabei komplett auf, kriegt ihr den Jackpot und damit mehr Münzen.

⊕⊖ Die Levels und Dungeons

Alle eure Geschöpfe leben auf einem Planeten, den ihr selbst benennen und größtenteils auch selbst umgestalten und einfärben könnt. Anfangs steht für euch nur eine Wiese zur Erkundung bereit, auf der es viele kleine Aufgaben von anderen Formis anzunehmen und zu erledigen gibt. Dabei isst eure Kreatur verschiedenstes Obst und Gemüse sowie Fleisch von den Bäumen, zur Belohnung erhaltet ihr für eine gewisse Essensmenge ein Ei, manchmal aber auch nur ein Häufchen. Außerdem gibt es Schatztruhen, die zum Öffnen natürlich einen Schlüssel brauchen und von einem Ball bis zu einem Dungeon alles beinhalten können. Nach Levelabschluss brecht ihr die gesammelten Eier auf und erhaltet Münzen. Deren Anzahl hängt hier von der Eierfarbe ab. Bonusmünzen erhaltet ihr jedes Mal, wenn ihr auf eine dünne Schalenstelle des Eis schlagt. Schafft ihr es, ein Ei auf Anhieb aufzuschlagen, knackt ihr den Jackpot.

Euer Formi kann immer laufen, springen und essen, je nach Zusammenstellung beispielsweise auch fliegen oder fahren. Damit ist das Grundlegendste von **Freakyforms Deluxe** auch schon fast erzählt.

Zum Vergrößern eures Formi-Planeten und damit zum Freischalten weiterer Landschaftsabschnitte müsst ihr einfach mehr Formis erstellen und Dungeons erfolgreich durchqueren. Bei Letztgenanntem müsst ihr nicht nur einen starken Formi auswählen, sondern auch Spezialattacken anlegen, was jeweils nur bei bestimmten Körperteilen möglich ist. Viel mehr Vorbereitung für die bevorstehenden Kämpfe ist aber gar nicht möglich. Diese erfolgen nämlich vollkommen automatisch und abhängig von den Statuswerten. Ihr selbst bestätigt einfach nur kurz die Textabschnitte, in denen das Kampfgeschehen erzählt wird. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad extrem gering und bie-



Die Bösewichte in **Freakyforms Deluxe** sind natürlich ebenfalls Formis. Wie der Kampf gegen den Boss ausgeht, wisst ihr innerhalb weniger Sekunden.

Bei der Gestaltung eures Formis stehen euch sehr viele Möglichkeiten offen. Beispielsweise könnt ihr eine von 60 verfügbaren Stimmen auswählen.

tet auch keine besonderen Herausforderungen.

⊕ Viel zum Freischalten und Erweitern

Durch das erfolgreiche Besiegen von Formis in den Dungeons schaltet ihr neue Bauteile frei, die mit den Münzen aus den Levels zu erwerben sind. Via Streetpass könnt ihr zudem andere Planeten besuchen und Kontakt mit den Formis von anderen Spielern aufnehmen und sie tauschen. Zudem unterstützt **Freakyforms Deluxe** QR-Codes, ebenfalls zwecks Formitausch. Im lokalen Mehrspielermodus, der mit nur einem Modul spielbar ist, lassen sich die Lebewesen auch zusammen erschaffen.

⊕ ⊖ Was sonst noch auffiel

Die Steuerung reagiert teilweise schlecht oder euer Formi macht auch mal überhaupt nicht das, was ihr wollt. Insgesamt ist die Steuerung aber sehr intuitiv. In puncto Grafik sollte man hier nicht allzu viel erwarten, doch auf jeden Fall ist zu empfehlen, die Lautstärke komplett herunterzudrehen. Sowohl die Musik als auch die Soundeffekte sind schon nach wenigen Minuten richtig nervig.

Was aber wirklich witzig ist, sind sehr viele versteckte Andeutungen auf andere Videospielreihen. Beispielsweise kann euer Formi wie bei **Super Mario** gegen Blöcke springen, die Münzen enthalten, und in den Dungeons lassen sich einige Tore nur mit Rubinen öffnen, die der Währung von Hyrule (**The Legend of Zelda**) nicht unähnlich sehen. Die Bossgegner der Dungeons sagen euch auch, dass der zu rettende König Roy von einem anderen frechen Formi in ein fremdes Gebiet verschleppt wurde. Also wenn das nicht mal nach **Super Mario Lands** klassischem Running Gag „Your princess is in another castle!“ schreit! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 30,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Touchpen, Buttons
SONDERFUNKTIONEN	Streetpass, QR-Codes

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-4
MULTI-KARTEN-SPIEL	2-4
ONLINE-SPIEL	2-4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Wirklich unspektakulär sind die Kampfsequenzen in den Dungeons, wenn man diese überhaupt als solche bezeichnen kann. Ihr könnt hier nicht selbst steuern und nach zwei bis drei Runden sind die Kämpfe auch schon vorbei.

MEINUNG • NATHALIE AUEROCHS

„‚Freaky‘ und ‚Deluxe‘ stehen zu Recht im Spieletitel!“

Mein Vorurteil › Sieht ja eigentlich ganz lustig aus. Aber das ist sicher nur was für die jüngeren Spieler.

Meine Vermutung hat sich teilweise bestätigt. Stellenweise ist das Spiel wirklich extrem abgedreht, fast schon zu abgedreht. Zwar kann es Spaß machen, ein Formi zu erstellen und damit mehr oder weniger sinnlos durch die Landschaft zu hüpfen, aber ebenso schnell wird es auch langweilig. Wer es mal testen möchte, dem kann ich den Vorgänger empfehlen, der im E-Shop für gerade einmal € 6,00 erhältlich ist.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Großer Gestaltungsspielraum
- ⊕ Lustig
- ⊕ Intuitive Steuerung
- ⊕ Schön verrückt …

CONTRA

- ⊖ … aber fast schon zu abgedreht
- ⊖ Geringer Schwierigkeitsgrad
- ⊖ Wird schnell langweilig
- ⊖ Schreckliche Musik

GRAFIK 7

SOUND 4

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
65	63

Egal ob ein einfacher Gegenstand oder eine ganze Landschaft – in den Lektionen wird euch Schritt für Schritt erklärt, wie ihr vorgeht, um ein Meisterwerk zu schaffen.

Die Auswahl der Malutensilien erfolgt durch eine übersichtliche und geordnete Darstellung.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Headstrong Games | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 28. Juli 2012

NEW ART ACADEMY

Text | Nathalie Auerochs

Konkurrenz für Bob Ross & Co.? Mit dem zweiten Art Academy will Nintendo euch auf dem 3DS Schritt für Schritt das Malen beibringen.

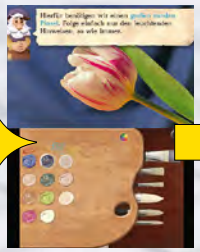
Wer schon immer einmal lernen wollte, wie man ein eigenes Kunstwerk erschafft, hat mit **New Art Academy** hierzu die Möglichkeit – ohne teure Zeichenkurse besuchen oder Utensilien und Farben kaufen zu müssen. Ihr müsst lediglich etwas Geduld und Fingerfertigkeit mitbringen.

⊕ Viel Kreativität möglich

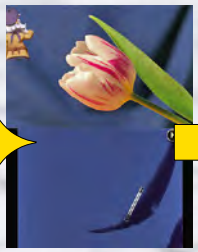
New Art Academy versteht sich als Erweiterung des 2010 erschienenen **Art Academy** für Nintendo DS. Lernwilligen stehen insgesamt 32 neue Lektionen zur Auswahl, in denen die verschiedensten Mal- und Zeichentechniken genau betrachtet, erklärt und geübt werden. Dabei unterscheidet das Spiel zwischen Einsteiger- und Fortgeschrittenenkursen, wobei in den beiden Gruppen zu Beginn jeweils nur ein Kurs zur Verfügung steht, weitere schaltet man erst durch Beenden des vorhergehenden Kurses frei. Hier geht es wirklich langsam und Schritt für Schritt durch die einzelnen Lektionen, in denen die benötigten Werkzeuge grafisch hervorgehoben werden und man auf viele Hilfsmittel wie Rastergitter zur Orientierung auf der Leinwand zugreifen kann. Bei Bedarf kann man sich auch die Erklärung noch einmal ansehen oder Schritte rückgängig machen und so Fehler korrigieren. Erfahrene Nutzer haben die Möglichkeit, weitere Lektionen herunterzuladen oder aber eigene Lektionen zu entwickeln und mit anderen Kunstinteressierten zu teilen. Freies Zeichnen erlaubt es kreativen Köpfen, dann noch ganz ohne Anleitung zu malen. Hierfür wählt man entweder ein verfügbares Bild aus dem Spiel als Vorlage aus oder importiert ein eigenes Bild von der SD-Karte. Wer ganz auf eine Vorlage verzichten und lieber einfach drauflosmalen möchte, kann dies natürlich auch tun.

ZU EUREM ERSTEN EIGENEN GEMÄLDE – SCHRITT FÜR SCHRITT

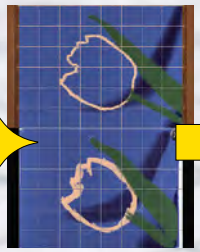
Ihr lernt schnell, dass es sinnvoll ist, bei Bildern dieser Art mit dem Hintergrund zu beginnen. Eine einfarbige Grundierung auf die Leinwand und schon habt ihr den ersten Schritt gemacht.



Der Künstler Vince steht euch während des Malens zur Seite. Hier erklärt er euch, welchen Pinsel und welche Farbe ihr am besten auswählt, um den dunklen Schatten hinter der Tulpe zu malen.



In diesem Schritt wird der grobe Übergang zwischen den beiden Blautönen verwischt, um einen weicheren Effekt zu erzeugen. Natürlich wird demonstriert, wie ihr am besten vorgeht, damit es dann auch gut aussieht.



Man beginnt beim Zeichnen lediglich mit den Umrissen und groben Linien. Die Gitternetzlinien dienen zur Orientierung für die Größe des Objekts und als Hilfe für die gewünschte Platzierung.

Erst nach dem Zeichnen der Grobform werden die Umrisse mit der entsprechenden Farbe gefüllt. Vince gibt euch hierfür auch Rückmeldung, das lockert den Malvorgang auf und motiviert!

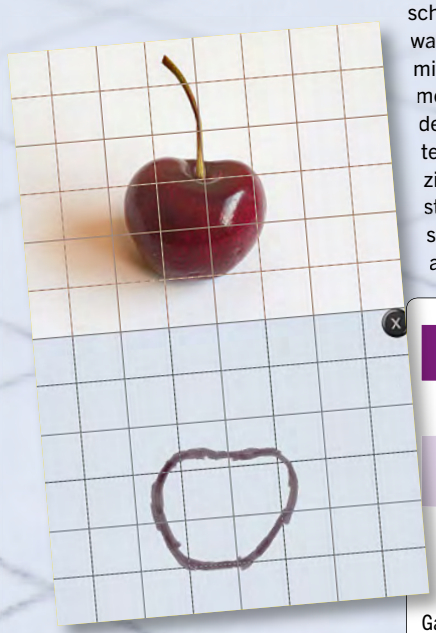
Zwischendurch gibt es erweiterte Erklärungen zu passenden Themen, hier wird zum Beispiel eine dreidimensionale Darstellung mithilfe von Licht und Schatten erzeugt.

Eure Bilder könnt ihr natürlich speichern und die Gestaltung zu einem späteren Zeitpunkt fortsetzen, solltet ihr eine kreative Pause benötigen. Fertige Werke hängt ihr in die integrierte Gallery, die ihr wie in einem richtigen Museum durchschreiten könnt. Außerdem bietet **New Art Academy** die Möglichkeit, Gemaltes über eine lokale Drahtlosverbindung, online per SpotPass oder über den Nintendo-Briefkasten an Freunde zu verteilen.

Gestaltung und Steuerung

Viel Hintergrundwissen wird während der Kurse vermittelt, zum Beispiel wie man Lichtpunkte setzt oder worauf man bei perspektivisch richtigem Zeichnen genau achten sollte. Das geschieht meistens aber leider etwas trocken und durchgehend mit monotonen Hintergrundmelodien, die dazu verleiten, den Ton komplett auszuschalten. Einige Referenzbilder beziehungsweise -videos unterstützen die 3D-Funktion. Diese sind aber doch eher unnötig als Vorlage zum Abmalen eingebracht, da man keine Animationen, sondern zweidimensionale Zeichnungen erstellt. Mit dem Touchpen hat man zudem leider nicht die Möglichkeit, richtig detailliert zu malen, selbst wenn man die verfügbare Konfigurationsfunktion dafür nutzt. Dennoch motiviert **New Art Academy**, weiterzumalen und Neues auszuprobieren. ■

Egal ob Leinwand oder Papier in verschiedenen Farben – beim freien Zeichnen könnt ihr selbst entscheiden, welches Medium ihr verwenden wollt.


Die Grundform des Zeichenobjekts stellt natürlich den Anfang eines jeden Kunstwerkes dar.

MEINUNG • NATHALIE AUEROCHS

„Guter Einstieg für Kunstinteressierte!“

Mein Vorurteil › Viele Möglichkeiten, Maltechniken nähergebracht zu bekommen, ein Ersatz für Leinwand und Pinsel ist es aber sicher nicht …

… und mein Vorurteil hat sich voll und ganz bestätigt. Zahlreiche Kurse ermöglichen einen langsamen Einstieg in grundlegende Zeichentechniken, um von der Skizze Schritt für Schritt zum fertigen Bild zu gelangen. Das Ganze wurde dabei sehr motivierend gestaltet. Malen mit echten Utensilien macht mir persönlich aber immer noch mehr Spaß. Außerdem kann ich so auch Musik hören, die mir wirklich zusagt.

Durch das richtige Platzieren von dunklerer beziehungsweise hellerer Farbe zeigt man, von welcher Richtung das Licht auf das Objekt fällt. Jetzt sieht die Tulpe schon nicht mehr ganz so zweidimensional aus wie zuvor.

Fast am Ziel seid ihr, wenn ihr Lichtpunkte auf das Gemälde setzt. Hier ist das an den Blütenkanten der Tulpe zu sehen. Auch die Färbung wurde mit ein paar pinkfarbenen Streifen an den unteren Blütenenden verdeutlicht.

Wie bereits in Schritt drei mit dem Hintergrundschatten geschehen, verwischt ihr die Farben etwas, um einen weicheren Übergang darzustellen. Die Vorlage auf dem oberen Bildschirm hilft euch hierbei.

Mit diesen wenigen Schritten ist es dann auch schon vollbracht – die Tulpe ist fertig gemalt! Probiert es aus und ihr seht – so schwer ist das Malen und Zeichnen im Grunde gar nicht. Und nicht vergessen: Übung macht den Meister!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Touchpen, Buttons	
SONDERFUNKTIONEN	
SpotPass	

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2-12
ONLINE-SPIEL	1-4
ONLINE-FUNKTIONEN	
Zusätzliche Inhalte	

WERTUNGEN

PRO

- Gute Erklärungen
- Motivierende Lektionen
- Große Vielfalt an Kursen
- Erweiterbare Funktionen
- Kostengünstiger Malkurs

CONTRA

- Etwas ungenaue Steuerung
- Eintönige Hintergrundmusik
- 3D-Funktionen eher unnötig

GRAFIK 7

SOUND 5

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	--

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème der Nintendo-Wii-Spiele!

ACTION

1 Muramasa: The Demon Blade
Hersteller: Rising Star Games
Spielspaß: 86 %
Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!

2 Sin & Punishment 2
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 No More Heroes 2: Desperate Struggle
Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %

ADVENTURE

1 Zack & Wiki
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 85 %
Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.

2 Geheimakte Tunguska
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %

3 Geheimakte 2: Puritas Cordis
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %

EGO-SHOOTER

1 Metroid Prime Trilogy
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!

2 Metroid Prime 3: Corruption
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 Call of Duty: Black Ops
Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

JUMP & RUN

1 Super Mario Galaxy 2
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 96 %
Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!

2 Super Mario Galaxy
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %

3 New Super Mario Bros. Wii
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

RENNSPIEL

1 Mario Kart Wii
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!

2 Sonic & Sega All-Stars Racing
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3 SSX Blur
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %

SIMULATION/STRATEGIE

1 Pikmin 2 (NPC!)
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 89 %
Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der aktuellen Konsolen-Generation!

2 Pikmin (NPC!)
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

3 Animal Crossing: Let's go to the City
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

ACTION-ADVENTURE

1 Zelda: Skyward Sword
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 93 %
Noch besser als **Twilight Princess** – **Skyward Sword** übernimmt den Genrethron!

2 Zelda: Twilight Princess
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 92 %

3 Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %

BEAT 'EM UP

1 Super Smash Bros. Brawl
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!

2 Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

3 TMNT Smash-up
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1 Tetris Party DeLuxe
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 91 %
Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!

2 Beat the Beat: Rhythm Paradise
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

3 Wario Ware: Smooth Moves
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1 Rock Band 2
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 93 %
Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.

2 Guitar Hero 5
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

3 Guitar Hero: World Tour
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

ROLLENSPIEL

1 Fire Emblem: Radiant Dawn
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88 %
Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.

2 Monster Hunter Tri
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 Xenoblade Chronicles
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1 Mario & Sonic bei den …
Hersteller: Sega
Spielspaß: 89 %
Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!

2 Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %

3 Pro Evolution Soccer 2011
Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %

DS-Hits im Überblick: Die Empfehlungen der N-ZONE-Redaktion!

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Spielspaß: 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarze/Weiße Edition
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

3DS-Games im Überblick: Alle bislang in der N-ZONE getesteten Spiele für den Nintendo-3D-Handheld auf einen Blick!

TOP-SPIEL: JUMP & RUN

Super Mario 3D Land
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

TOP-SPIEL: ACTION

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 87 %

TOP-SPIEL: BEAT 'EM UP

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 88 %

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %

TOP-SPIEL: RENNSPIEL

Mario Kart 7
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %

TOP-SPIEL: ROLLENSPIEL

Kingdom Hearts 3D
Hersteller: Square Enix
Spielspaß: 87 %

TOP-SPIEL: SPORT

Pro Evolution Soccer 2011 3D
Hersteller: Konami
Spielspaß: 85 %

TOP-SPIEL: SIMULATION

Nintendogs + Cats
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 80 %

TOP-SPIEL: STRATEGIE

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Hersteller: Ubisoft
Spielspaß: 77 %

Mario Kart 7
Spielspaß: 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Spielspaß: 88 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Super Street Fighter IV 3D-Edition
Spielspaß: 88 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Spielspaß: 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Tetris
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Spielspaß: 85 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Sonic Generations
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Pro Evolution Soccer 2011
Spielspaß: 85 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Spielspaß: 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Crush 3D
Spielspaß: 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Theatrhythm Final Fantasy
Spielspaß: 83 % | Genre:Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

FIFA 12
Spielspaß: 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Pro Evolution Soccer 2012 3D
Spielspaß: 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Tekken 3D Prime Edition
Spielspaß: 81 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Namco Bandai

Rhythm Thief & Der Schatz des Kaisers
Spielspaß: 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Tales of the Abyss
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Namco Bandai

Cave Story 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Action | Hersteller: NIS America

Nintendogs + Cats
Spielspaß: 80 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ridge Racer 3D
Spielspaß: 80 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Namco Bandai

Heroes of Ruin
Spielspaß: 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Ace Combat Assault Horizon Legacy
Spielspaß: 79 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Rayman Origins
Spielspaß: 78 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Super Monkey Ball 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Resident Evil: Mercenaries 3D
Spielspaß: 78 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Pilotwings Resort
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Pinball Hall of Fame 3D
Spielspaß: 77 % | Genre: Simulation | Hersteller: Dtp Entertainment

Lego Star Wars III: The Clone Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Skylanders: Spyro's Adventure
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Activision

Lego Pirates of the Caribbean
Spielspaß: 77 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive

Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars
Spielspaß: 77 % | Genre: Strategie I Hersteller: Ubisoft

Bit.Trip Saga
Spielspaß: 75 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Activision

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012
Spielspaß: 74 % | Genre: Sport | Hersteller: Sega

Tim & Struppi und das Geheimnis der Einhorn
Spielspaß: 74 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

One Piece Unlimited Cruise SP
Spielspaß: 74 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Shinobi
Spielspaß: 73 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man & Galaga Dimensions
Spielspaß: 73 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Die Sims 3
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Die Sims 3: Einfach tierisch
Spielspaß: 72 % | Genre: Simulation I Hersteller: Electronic Arts

Need for Speed: The Run
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Electronic Arts

Tom Clancy's Splinter Cell 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Ubisoft

Asphalt 3D
Spielspaß: 71 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Steel Diver
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Nintendo

Naruto Shippuden 3
Spielspaß: 70 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: 505 Games

Puzzle Bobble Universe
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Square Enix

Sudoku – The Puzzle Game Collection
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Konami

Dr. Lautrec und die vergessenen Ritter
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Konami

Dreamtrigger 3D
Spielspaß: 70 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Namco Bandai

Spider-Man: Edge of Time
Spielspaß: 69 % | Genre: Action-Adventure I Hersteller: Activision

James Noir's Hollywood Crimes
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Schlag den Raab: Das 2. Spiel
Spielspaß: 68 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Cartoon Network: Jetzt geht's rund!
Spielspaß: 68 % | Genre: Action | Hersteller: Deep Silver

Green Lantern: Rise of the Manhunters
Spielspaß: 68 % | Genre: Action I Hersteller: Warner Interactive

Rabbids 3D
Spielspaß: 67 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heros
Spielspaß: 67 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Warner Interactive

Captain America: Super Soldier
Spielspaß: 66 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Cubic Ninja
Spielspaß: 66 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

Lego Harry Potter: Die Jahre 5–7
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Warner Interactive

Rayman 3D
Spielspaß: 65 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Ubisoft

Dual Pen Sports
Spielspaß: 64 % | Genre: Sport I Hersteller: Namco Bandai

Thor: God of Thunder
Spielspaß: 63 % | Genre: Action I Hersteller: Sega

Pac-Man Party 3D
Spielspaß: 63 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Namco Bandai

Landwirtschafts-Simulator 2012 3D
Spielspaß: 63 % | Genre: Simulation | Hersteller: Astragon

Driver: Renegade
Spielspaß: 61 % | Genre: Rennspiel I Hersteller: Ubisoft

Winter Sports 2012: Feel the Spirit
Spielspaß: 60 % | Genre: Sport | Hersteller: Dtp Entertainment

Angler's Club: Ultimate Bass Fishing
Spielspaß: 61 % | Genre: Simulation | Hersteller: Namco Bandai

Spirit Camera: Das verfluchte Tagebuch
Spielspaß: 59 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Cars 2
Spielspaß: 58 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Disney Interactive

Carnival: Wilder Westen 3D
Spielspaß: 55 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: 2K Games

Alarm für Cobra 11 3D
Spielspaß: 48 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Dtp Entertainmant

Transformers 3
Spielspaß: 43 % | Genre: Action I Hersteller: Activision

Battleship
Spielspaß: 41 % | Genre: Strategie I Hersteller: Activision

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1	**MARIO PARTY 9** Entwickler: NDCube Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/12 Spielspaß: 85 % Mario bleibt an der Spitze der Wii-Verkaufscharts – **Beat the Beat** schafft es nicht in die Top 10.
2	**ZUMBA FITNESS 2** Entwickler: 505 Games Hersteller: 505 Games Test in: - Spielspaß: -
3	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
4	**ZUMBA FITNESS** Entwickler: 505 Games Hersteller: 505 Games Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: -
5	**FIFA 12** Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts Test in: N-ZONE 10/11 Spielspaß: 80 %
6	**MARIO KART Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94 %
7	**JUST DANCE 3** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: -
8	**GO VACATION** Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/12 Spielspaß: 76 %
9	**LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES** Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Interactive Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 83 %
10	**MARIO GALAXY** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96 %

TOP 10 LESER (Wii)

1	**MARIO KART Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94 % Nicht einmal das neue und geniale **Beat the Beat** kann Mario die Poleposition streitig machen.
2	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
3	**BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 %
4	**SUPER MARIO GALAXY 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96 %
5	**XENOBLADE CHRONICLES** Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85 %
6	**LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES** Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Interactive Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 83 %
7	**THE LAST STORY** Entwickler: Mistwalker Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 80 %
8	**SKYLANDERS: SPYRO'S ADVENTURE** Entwickler: Toys for Bob Hersteller: Activision Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 77 %
9	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012** Entwickler: Sega Hersteller: Sega Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86 %
10	**MARIO PARTY 9** Entwickler: NDCube Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/12 Spielspaß: 85 %

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1	**BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 % Das irre Rhythmus-Game ist weiterhin das beliebteste Wii-Spiel der Redaktion!
2	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
3	**MARIO KART Wii** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94 %
4	**LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES** Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Interactive Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 83 %
5	**XENOBLADE CHRONICLES** Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 09/11 Spielspaß: 85 %
6	**PROJECT ZERO 2: Wii EDITION** Entwickler: Tecmo Koei Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 07/12 Spielspaß: 79 %
7	**THE LAST STORY** Entwickler: Mistwalker Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 80 %
8	**THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 93 %
9	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012** Entwickler: Sega Hersteller: Sega Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 86 %
10	**RAYMAN ORIGINS** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 87 %

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1	**MARIO KART 7 (3DS)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 % **Mario Kart 7** erkämpft sich wieder die Spitzenposition der 3DS-Verkaufscharts!
2	**KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)** Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 %
3	**SUPER MARIO 3D LAND (3DS)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
4	**NEW SUPER MARIO BROS.** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90 %
5	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: LONDON 2012** Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 74 %
6	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
7	**MARIO TENNIS OPEN (3DS)** Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/12 Spielspaß: 84 %
8	**ICE AGE 4: VOLL VERSCHOBEN** Entwickler: Activision Hersteller: Activision Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: -
9	**POKÉMON WEISSE EDITION** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93 %
10	**LANDWIRTSCHAFTS-SIMULATOR 2012** Entwickler: Giant Software Hersteller: Astragon Test in: N-ZONE 05/12 Spielspaß: 63 %

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1	**MARIO KART 7 (3DS)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 % **Mario Kart 7** bleibt das beliebteste 3DS-Game der N-ZONE-Leserschaft.
2	**SUPER MARIO 3D LAND (3DS)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
3	**KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)** Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 %
4	**MARIO TENNIS OPEN (3DS)** Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/12 Spielspaß: 84 %
5	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
6	**KID ICARUS: UPRISING (3DS)** Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 82 %
7	**NEW SUPER MARIO BROS.** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90 %
8	**POKÉMON SCHWARZ & WEISS** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/11 Spielspaß: 93 %
9	**RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)** Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 02/12 Spielspaß: 88 %
10	**PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS** Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 88 %

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1	**NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 % Das war absehbar: Das Team ist im Bann des neuen 3DS-**Marios**!
2	**KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)** Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 %
3	**MARIO KART 7 (3DS)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
4	**SUPER MARIO 3D LAND (3DS)** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
5	**MARIO TENNIS OPEN (3DS)** Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 06/12 Spielspaß: 84 %
6	**HARVEST MOON: THE TALE OF TWO TOWNS (3DS)** Entwickler: Natsume Hersteller: Rising Star Games Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 77 %
7	**THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)** Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
8	**HEROES OF RUIN (3DS)** Entwickler: n-Space Hersteller: Square Enix Test in: N-ZONE 07/12 Spielspaß: 80 %
9	**KID ICARUS: UPRISING (3DS)** Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 82 %
10	**RESIDENT EVIL: REVELATIONS (3DS)** Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 02/12 Spielspaß: 88 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 17. Vielen Dank für eure Teilnahme!

DER Wii-EINKAUFSFÜHRER FÜR SPARFÜCHSE

Text | Sebastian Zelada Maximaler Spielspaß für minimales Geld – ohne auf Flohmarktware, zurückzugreifen? Kein Problem! Dieses Mal geht es um die besten Spiele-Schnäppchen!

DIE BESTEN SPIELE FÜR UNTER 10 EURO

Die Preise beziehen sich jeweils auf den günstigsten Internetpreis zum Recherche-Zeitpunkt.

SAMBA DE AMIGO

Wer schon immer mal vor tropischer Kulisse zu exotischen Rhythmen Rasseln im Takt schütteln wollte, findet hier seine Erfüllung. Aber auch alle anderen sollten einmal einen Blick auf Segas verrücktes Musikspiel werfen. Das Game wurde ursprünglich auf der Dreamcast veröffentlicht; ihm lagen sündhaft teure Maracas bei (umgerechnet ca. 200 Euro). Auf der Wii nutzt ihr einfach die Wii-Fernbedienung und das Nunchuk als Rasseln. Somit zahlt ihr nur noch einen Zehner für Urlaubsflair, Samba-Musik und Mehrspielerspaß für bis zu vier Personen. Das ist ein fairer Deal und macht in geselliger Runde durchaus auch Tanzmuffeln Spaß.

EINZELSPIELER: 78 % MEHRSPIELER: 80 %

METROID: OTHER M

Das wohl beste Spiel in unserer Liste ist gleichzeitig das bisher letzte **Metroid**-Spiel auf einer stationären Konsole. **Other M** geht einen anderen Weg als die **Metroid Prime Trilogy** und steuert sich ausschließlich mit der Wii-Fernbedienung. Abgesehen von der neuartigen Steuerung und der bombastischen, aber ungewohnten 2,5D-Grafik bekommt ihr eine astreine **Metroid**-Episode serviert! Die typische Atmosphäre kommt direkt mit dem Spielstart auf und fesselt euch bis zur letzten Sekunde. Dazu entdecken Forschernaturen allerlei optionale Goodies, die euch das ansonsten recht schwere Spiel deutlich vereinfachen, zum Durchspielen jedoch nicht zwingend vonnöten sind – **Metroid** eben!

EINZELSPIELER: 91 % MEHRSPIELER: -

RED STEEL 2

Achtung: Wer dieses Spiel überhaupt zum Laufen bringen möchte, benötigt zwingend einen Motion-Plus-Adapter oder die Wii-Fernbedienung Plus! **Red Steel 2** setzt nämlich auf elegante Schwertkampf- und Pistolen-Action, die in einem originellen Wild-West-Setting angesiedelt ist. Dabei ist die Steuerung des eigenwilligen Shooters im Vergleich zum durchwachsenen ersten Teil erfreulicherweise stark verbessert worden und funktioniert über weite Teile genau so, wie sie soll. Der Cel-Shading-Comic-Look verleiht dem actiongeladenen Spiel einen sehr coolen Style und weiß zu gefallen. Und sowieso: Wollten wir nicht schon immer mal als rachebesessener Cowboy in einer Hybridwelt aus Wildem Westen und 20. Jahrhundert alles über den Haufen säbeln? Dazu für nicht einmal 10 Euro? Na, aber klar doch!

EINZELSPIELER: 81 % MEHRSPIELER: -

DIE BESTEN SPIELE FÜR UNTER 20 EURO

Die Preise beziehen sich jeweils auf den günstigsten Internetpreis zum Recherche-Zeitpunkt.

VIRTUA TENNIS 4

Segas Filzball-Gekloppe ist auf der Wii inzwischen die wohl beliebteste Tennis-Simulation. Simulation? Nun ja, **Top Spin** bildet das reale Tennis natürlich akkurater nach, doch zumindest ist der vierte Teil näher an einer Tennis-Sim als alle anderen **Virtua Tennis**-Spiele davor. Die Standard-Steuerung ist dazu grandios umgesetzt; optional nutzt ihr Wii MotionPlus. Letzteres jedoch nur in einem separaten Modus und nicht frei in jedem Spiel. Das ist dann aber auch der einzige wirkliche Kritikpunkt. Gameplay und Grafik sind serientypisch top und machen **Virtua Tennis 4** zusammen mit dem umfangreichen Karriere-Modus und der sehr schön aufgemachten Präsentation zu einem Muss für Tennis-Fans.

EINZELSPIELER: 77 % MEHRSPIELER: 79 %

CONDUIT 2

In unserer kleinen Budget-Titel-Parade haben wir zahlreiche gute Spiele aufgelistet. **The Conduit 2** ist aber ein besonderes Stück Software. Warum? Ganz einfach: Der Ego-Shooter aus dem Hause Sega ist nicht nur gut, sondern nach Meinung vieler Spieler auch der beste Genre-Vertreter auf der Wii! Manche mögen nun aufschreien und die **Metroid Prime Trilogy** aufführen, doch in Sachen Mehrpielerspaß (bis zu 12 Spieler online!) reicht nichts an **Conduit 2** heran. Der Einzelspielermodus ist zwar etwas langatmig, amüsiert aber mit schöner Präsentation und punktgenauer Steuerung sogar Ego-Shooter-Muffel. Wer also neues Kanonenfutter für seine Wii sucht, jedoch etwas klamm ist, dem sei dieser Titel wärmstens empfohlen.

EINZELSPIELER: 85 % MEHRSPIELER: 86 %

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

Der Vorgänger auf dem Sega Saturn war 1996 eine kleine Revolution. Mit einem der ersten für Konsolen erhältlichen Analogpads konnte der Spieler die Hauptfigur Nights ungewohnt präzise durch die Levels schweben lassen. Viel mehr bot das simple Spielprinzip zwar dann auch nicht, doch das genügte damals schon, um die Spieler an den Controller zu fesseln. Heutzutage ist Analogstick-Steuerung zur Selbstverständlichkeit geworden und dementsprechend veraltet mutet das Gameplay stellenweise an. Die wunderbar verträumten Fantasiewelten reichen aber fast an die Klasse des Originals heran und bringen ein Stück Videospielgeschichte auf die Wii.

EINZELSPIELER: 73 % MEHRSPIELER: 75 %

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011

Ihr wollt euch gerne für wenig Geld prügeln? Dann geht ab in die nächste Kneipe, knallt zwölf Euro auf den Tisch, schüttet euch in drei Minuten mit vier Bier zu und brecht eine wüste Schlägerei vom Zaun. Wie, das ist euch zu primitiv? Na gut, ihr könnt das Geld natürlich auch in THQs letztjähriges Wrestling-Spiel stecken – damit habt ihr wohl auch die deutlich bessere Wahl getroffen. Die Präsentation und die Grafik sind für Wii-Verhältnisse durchaus gelungen, die Steuerung macht, was sie soll, und das Roster mit seinen 68 Superstars (z. B. Undertaker und John Cena) sowie gefühlt ebenso viele Spiel-Modi dürften auch den anspruchsvollsten Wrestling-Fan vollauf zufriedenstellen.

EINZELSPIELER: 85 % MEHRSPIELER: 78 %

WARIOWARE: SMOOTH MOVES

Minispielesammlungen gibt es auf der Wii wie Sand am Meer. **WarioWare: Smooth Moves** ist dabei einer der besten Vertreter und macht sogar im Einzelspieler so viel Laune, dass sich sogar Genre-Muffel Sebastian Stange „so was von gefreut" hat (und wir wissen, dass das bei dieser Art von Spielen nicht gerade häufig vorkommt). Wer also eine lustige Mehrspielergaudi sucht, die jedoch notfalls auch alleine für unterhaltsame Stunden sorgt, der sollte etwas mehr als zehn Euro in **WarioWare** investieren und sich in geschmeidigen Bewegungen üben. Kollege Stange hat es gutgetan – seitdem schwebt keiner auch nur annähernd so anmutig durch die Redaktionsgänge wie er!

EINZELSPIELER: 84 % MEHRSPIELER: 87 %

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

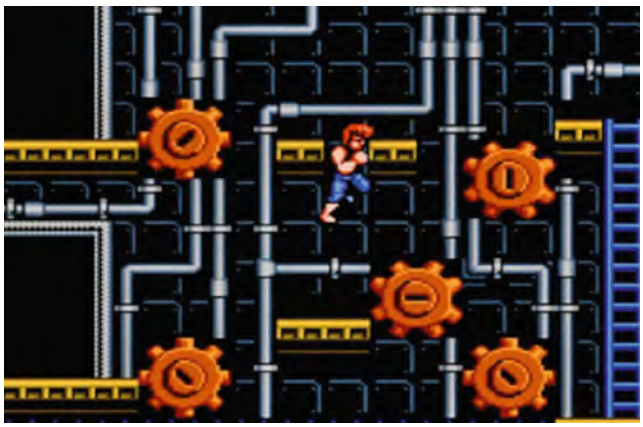
Text I Nathalie Auerochs

DOUBLE DRAGON II: THE REVENGE

Art: Virtual Console I **Genre:** Action I **Entwickler:** Technos Japan Corp I **Termin:** 19. Juli 2012 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Doppelt hält besser – zwei Brüder kloppen sich die Fäuste wund!

Stahlkoloss: Auch auf einem Zug müsst ihr euer Kampfgeschick beweisen.



Irrgarten: Bei der Gestaltung der verschiedenen Szenarien gab man sich ordentlich Mühe.

Stolze 25 Jahre hat das damals auf dem NES erschienene **Double Dragon** bereits auf dem Buckel, gilt aber nichtsdestotrotz als einer der besten Vertreter seines Genres. Nicht nur mit Schlägen und Tritten, sondern auch mit Waffen und anderen Gegenständen bahnten sich die beiden Brüder Billy und Jimmy Lee ihren Weg durch feindliche Truppen. Dabei handelte es sich um die berüchtigten Black Warriors, die Billys Freundin entführt hatten. Während der Soundtrack und die Grafik des ersten Teils damals großes Lob erfuhren – vor allem die Landschaften und der hohe Detailgrad wurden positiv beurteilt – merkten die Kritiker in puncto Steuerung einige Verbesserungsvorschläge an. So gestaltete sich im ersten Teil der Reihe vor allem das Nahkampfsystem als äußerst unfair. Außerdem enthält **Double Dragon** leider keinen Zweispielermodus!

Da geht noch was!

Bei der Fortsetzung **Double Dragon II: The Revenge**, das jetzt im Wii-Shop-Kanal für fünf Euro angeboten wird, wurden die gewünschten Veränderungen vorgenommen. Dabei büßt **Double Dragon II** keinesfalls die Stärken des ersten Teils ein, da die positiven Eigenschaften weiterhin mit an Bord sind. Das komplette Abenteuer lässt sich flüssiger spielen als sein Vorgänger und auch die Variationen von Tritten, Schlägen und Spezialattacken wurden erweitert. Außerdem erwarten euch bei dem Prügelspiel vergleichsweise coole Sound- und Grafikeffekte. Für damalige Verhältnisse sind insbesondere die Charakteranimationen sehr gut gelungen! In **Double Dragon II** können sich darüber hinaus zwei Spieler miteinander im Koop-Modus durch Feindeshorden prügeln. Wahlweise darf man auch gegeneinander zu einem Kampf antreten. Ein Spieler schlüpft dabei in die Rolle von Billy, der andere in die seines Bruders Jimmy. Mit **Double Dragon II: The Revenge** erhaltet ihr demnach nicht nur ein preisgünstiges Beat 'em up, sondern auch einen wahren Klassiker des Genres! Das Spiel macht auch heutzutage immer noch viel Laune, egal ob ihr den Einzelspieler- oder Zweispielermodus zockt! Ob in Zukunft das noch einen Tick bessere **Super Double Dragon** für die Virtual Console erscheint, ist bisher leider nicht bekannt.

WERTUNG 7 VON 10

Augenschmaus: In Anbetracht des extrem hohen Alters des ursprünglichen Arcade-Originals sieht die Grafik von **Double Dragon** gar nicht mal so schlecht aus!

Tricks: Die Entwickler haben bei dem 8-Bit-Klassiker alle Register gezogen und realisierten sogar einen Spiegeleffekt, welcher jedoch nicht die Spielfiguren betrifft!

Text I Nathalie Auerochs

FROGGER
HYPER ARCADE EDITION

Art: WiiWare I **Genre:** Geschicklichkeit I **Entwickler:** Konami I **Termin:** 12. Mai 2012 I **Preis:** 1.000 Points

Ordentliches Remake eines uralten Arcade-Klassikers.

Stellt euch vor, ihr wärt ein Frosch. Worin bestünde eure Lebensaufgabe? Richtig: Ihr müsstet Autos ausweichen, auf Baumstämme hüpfen und Flüsse durchqueren. Anders sieht es bei **Frogger** im Grunde auch nicht aus, nur dass es diesmal noch ein paar ungewöhnlichere Aufgaben für den Frosch gibt! Das Spielprinzip von **Frogger** macht selbst nach gut 30 Jahren immer noch Laune. Auch als WiiWare-Titel macht der Frosch eine gute Figur, vor allem die nostalgische Grafik gefällt uns ausgesprochen gut. Es können sogar bis zu vier Spieler gleichzeitig im Hüpfwahnsinn gegeneinander antreten. Allerdings gibt es für europäische Zocker einen gravierenden Anlass für Kritik: Hierzulande ist das Spiel drei Euro teurer als in den USA, wo **Frogger** nur 700 Nintendo Points kostet. Das ist unfair!

WERTUNG 7 VON 10

Retro-Hit: In der glitschigen Haut eines Frosches müsst ihr möglichst geschickt Autos ausweichen und den Fluss überqueren!

Kompliziert: Die chaotischen Straßenverhältnisse sorgen bei dem kleinen grünen Helden manchmal ganz schön für Verwirrung.

Text I Uwe Hönig

HORIZON RIDERS

Art: WiiWare I **Genre:** Action I **Entwickler:** Sabarasa I **Termin:** 26. Juli 2012 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Freiberufliches Söldnerteam auf der Suche nach Ärger.

Bei **Horizon Riders** schlüpft ihr in die Haut von vier Elite-Söldnern, die auch gefährliche Missionen eiskalt erledigen. Selbst vor illegalen Aktionen schreckt die wackere Truppe nicht zurück, solange nur die Entlohnung stimmt. In einem fiktiven Zukunftsszenario verschlägt es das Söldnerteam mit ihrem Schiff DST Horizon auf den Planeten Zethos, der von einer Roboter-Armee für die Kolonialisierung vorbereitet wird. Als Roboter-Boss fungiert die künstliche Intelligenz Thau-Phi, doch das System verselbstständigt sich und unterjocht den kompletten Planeten. Ein Fall für die Horizon Riders, die sich in dem flotten Action-und-Rennspiel-Mix um die Beseitigung der feindlichen Roboter kümmern sollen. Auf dem Weg zum KI-Kern stehen den vier wählbaren Söldnern je ein Hoverboard und eine Reihe futuristischer Waffen zur Verfügung – ein kurzweiliger Ballerspaß zum günstigen Preis!

WERTUNG 7 VON 10

Pfeilschnell: Per Hoverboard rast ihr dem Horizont entgegen..

Actionreich: Auf dem Planeten Zethos warten zahllose Gegner.

KURZ ERINNERT

FINAL FANTASY III

Wieder einmal wollen wir euch hier einen absoluten Klassiker aus dem Wii-Shop-Kanal vorstellen: **Final Fantasy** steht für perfekte Rollenspiel-Unterhaltung, tiefschürfende Storys, Charaktere, um deren Schicksal man sich wirklich sorgt, und eine Handlung, die einen mitzureißen weiß. Na gut, die aktuellen Teile haben in dieser Hinsicht abgebaut, aber **Final Fantasy III** – in Japan auch als **Final Fantasy VI** bekannt – setzte zu seiner Zeit neue Maßstäbe in der Videospiel-Erzählkunst. Für Super-Nintendo-Verhältnisse waren Grafik und Sound damals zudem auf einem Top-Level. Der großartige Soundtrack und die eigenwillige Steam-Punk-Architektur sind darüber hinaus ein echter Augen- und Ohrenschmaus. Könnt ihr über die heute veraltete, jedoch liebevolle und detailreiche 2D-Grafik hinwegsehen, erwartet euch ein Rollenspiel-Abenteuer der Extraklasse, welches euch zig Stunden an euren Gamepad fesseln wird. Egal ob es der SNES-Controller ist oder ob ihr euch den Titel über die Virtual Console ladet: Ihr werdet es nicht bereuen und tief in der Geschichte um die mysteriöse Magierin Terra versinken, die vom machtbesessenen Imperium gejagt wird. Dabei haben wir als Nintendo-Zocker auch einen entscheidenden Vorteil: Die SNES und VC-Versionen kommen im Gegensatz zu den PlayStation-Ablegern ohne Ladezeiten aus. Gutes Spieldesign und eine mitreißende musikalische Untermalung fegen jegliche Skepsis vom Tisch. Schon nach den ersten Sekunden des Intros ist man hin und weg. Für RPG-Fans also absolute Pflicht! SZ

Art: Virtual Console I **Genre:** Rollenspiel
Termin: 18. März 2011 I **Preis:** 900 Points
WERTUNG 9 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text | Christoph Kraus

WARIO LAND II

Art: Virtual Console | **Genre:** Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Termin:** 19. Juli 2012 | **Preis:** 5 Euro

Der Dicke trumpft (schon wieder) auf – diesmal sogar in Farbe!

Abspecken hat Wario trotz seines enormen Übergewichts ganz sicher nicht nötig: Sonst könnte man ihn ja mit seinem ungeliebten Familienangehörigen mit der roten Klempnermütze verwechseln! Der dicke Knoblauchschlemmer ist einfach ein Unikat – warum, das beweist **Wario Land II** auf eindrucksvolle Art und Weise!

Schwächen minimiert, Stärken maximiert

Machen wir uns nichts vor: Der Vorgänger mit dem Untertitel **Super Mario Land 3** war zwar für sich betrachtet ein gutes Spiel (nicht umsonst ist es eines der besten Game-Boy-Module), aber die monotone Gestaltung, das behäbige Tempo und das nicht gerade spannungsgeladene Gameplay sind eben im Jahre 2012 nicht mehr allzu zeitgemäß. **Wario Land II** packt die negativen Aspekte des Originals an der Wurzel und sattelt neue Spielelemente obendrauf, die gut funktionieren: Statt einfach nur ans Ziel zu gelangen (wie im ersten Teil), müsst ihr jetzt bestimmte Aufgaben erfüllen. So stellt ihr etwa einen schrillenden Wecker aus, bevor er euch auf den Zeiger geht. In einem anderen Abschnitt transportiert ihr ein Ei zur Henne zurück. Dazu gibt's massig Bonusspiele: Nach jedem absolvierten Level deckt ihr der Reihe nach bestimmte Felder auf und müsst erraten, welche Ziffer sich dahinter verbirgt. Ihr seht aber jeweils nur einen Ausschnitt aus dem gesamten Motiv! Weitere Spielchen, die auch während des Abenteuers ausgetragen werden, sorgen für ein abwechslungsreiches Erlebnis. Übrigens: Im gesamten Abenteuer könnt ihr kein Leben verlieren – euch werden nur Münzen abgezogen, wenn ihr euch von einem Gegner treffen lasst.

Farbe ist fett!

Wir begrüßen es zudem ganz ausdrücklich, dass uns Nintendo nicht die ursprünglich im Jahre 1998 veröffentliche Game-Boy-Fassung von **Wario Land II** serviert, sondern die überarbeitete Game-Boy-Color-Version von 1999. Obwohl es inhaltlich keine Veränderungen zwischen beiden Spielen gibt, so gewinnt das umfangreiche Jump & Run durch die Farbdarstellung gehörig an Qualität. Zudem ist der Sound – obwohl es sich lediglich um typisches Gedudel handelt – keinesfalls aufdringlich, sondern durchaus hörbar. Und das mag für ein 13 Jahre altes Spiel schon was heißen!

WERTUNG 9 VON 10

Eine der ersten Aufgaben: Stellt gefälligst den plärrenden Wecker aus!

Tauchgang à la Wario: Hier müsst ihr euch nach oben treiben lassen, ohne dass die Blase platzt.

Gut, dass uns Nintendo die Game-Boy-Color-Version spendiert hat! Die Farben kommen klasse rüber.

Bissig: Dieser Schlange müsst ihr aufs Maul springen, damit sie Ruhe gibt. Für Wario ist das kein Problem!

Text | Christoph Kraus

MARIO & SONIC: VIRTUELLES KARTENALBUM

Art: 3DSWare | **Genre:** Anwendung | **Entwickler:** Sega | **Termin:** 06. Juli 2012 | **Preis:** Kostenlos

Noch mehr StreetPass-Wahnsinn aus dem eShop!

Wem **Rette die Krone!**, der Puzzle-Tausch und die spielspezifischen Anwendungen des Nintendo 3DS nicht genug sind, der bekommt neuen StreetPass-Nachschub geboten. Das **Virtuelle Kartenalbum** zum Spiel **Mario & Sonic: London 2012** dürfte allerdings nur denjenigen gefallen, die die „Stadtbummel-Funktion“ der 3D-Konsole exzessiv nutzen: Begegnet ihr jemandem, der die Software ebenfalls verwendet, werden Karten mit olympischen Motiven ausgetauscht – vergleichbar mit einem Sticker-Sammelbuch. Bislang gibt es 73 Karten – einige davon sind nur über die „Nintendo Zone“ erhältlich, andere wiederum nur über SpotPass oder wenn ihr rege mit Mitspielern tauscht. Das Kartenalbum ist kein Spiel im herkömmlichen Sinn und – um ehrlich zu sein – auch nicht sonderlich spannend, aber zumindest kostenlos und ein netter Zeitvertreib für alle, die schon alle 425 Puzzleteile freigeschaltet haben.

WERTUNG 6 VON 10

Hier seht ihr ein typisches Kartenmotiv: „Sonic schießt“.

Im Menü tauscht ihr Goldmünzen gegen weitere Karten ein.

Text | Sebastian Zelada

MARVEL PINBALL 3D

Art: 3DSWare | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Zen Studios | **Termin:** 28. Juni 2012 | **Preis:** 7 Euro

3D-Kugel-Gekloppe mit den Marvel-Helden

Zugegeben: Pinball – oder auch Flipper – ist nicht jedermanns Sache. Die einen finden es schlichtweg sterbenslangweilig, die anderen extrem motivierend. Ob man nun damit warm wird oder nicht: **Marvel Pinball 3D** ist zumindest ein gutes Spiel. Die vier Tische bieten euch die Themen **Fantastic Four**, **Iron Man**, **Captain America** und **Blade**. Dabei hat jeder Tisch seine speziellen Eigenschaften und Herausforderungen. Ihr kloppt also die Chrom-Kugel in die Spezialbereiche und erfüllt auf diese Weise spezielle Ziele, die euch bestimmte Boni wie Punkte-Multiplikatoren einbringen. Die Physik ist dabei nicht immer ganz realistisch und der 3D-Effekt sorgt manchmal für Verwirrung, doch Spaß macht es auf jeden Fall. Durch die Online-Bestenlisten und motivierende Mehrspieler-Optionen ist dieser Flipper-Spaß für Multiplayer-Fans sogar eine bessere Wahl als die vor kurzem getestete **Williams Collection**.

WERTUNG 7 VON 10

Auf dem Captain-America-Tisch geht’s ordentlich zur Sache, wie man hier sieht.

Die Grafik ist für eine Flippersimulation äußerst gut gelungen. Das muss den Zen Studios erst mal jemand nachmachen.

KURZ ERINNERT

FOTO-ZAUBER 3D

Damit Bilder, die ihr mit der 3DS-Kamera erstellt, nicht mehr so langweilig sind, könnt ihr mit dieser Software zusätzliche Effekte reinbringen. Neben Rahmen und Hintergründen könnt ihr auch Sticker aufkleben und selbst auf den Fotos herumkritzeln. Online steht euch noch eine Deko-Boutique zur Verfügung, aus der ihr kostenpflichtige Inhalte herunterladen könnt. Ebenfalls angemerkt sei, dass lediglich die Dekoration in 3D dargestellt wird, Fotos dagegen nur zweidimensional! Für fünf Euro ein teures Vergnügen! na

Art: 3DSWare | **Genre:** Anwendung
Termin: 12. Juli 2012 | **Preis:** 5 Euro
WERTUNG 4 VON 10

ZUMA’S REVENGE

Relativ simpel klingt die Idee, die hinter **Zuma’s Revenge** steckt: Man schießt in Gestalt eines Frosches, den es in die fremde Welt Zuma geführt hat, mit Steinkugeln um sich. Das Ziel: Stoppt den tödlichen Kugelstrom! Neben dem Schießen hat euer Frosch die Fähigkeit, zu springen und zu gleiten, kann spezielle Ziele abschießen, um Boni zu erhalten, und dann gibt es da noch Power-up-Bälle, die explodieren … man ahnt also schon, dass es das Gameplay phasenweise ganz schön in sich hat. Insgesamt besteht das Spiel aus mehr als 60 verschiedenen Abenteuer-Leveln sowie sechs sogenannten Tiki-Bossen. Zudem gibt es einen „Daily Dungeon“, der dem Spieler täglich drei Herausforderungen bietet. Ein gutes Spiel für zwischendurch, ziemlich unterhaltsam, aber ob der sehr hohe Preis von acht Euro gerechtfertigt ist, bleibt dann doch jedem selbst überlassen. na

Art: DSiWare | **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 19. Juli 2012 | **Preis:** 8 Euro
WERTUNG 6 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Sebastian Zelada

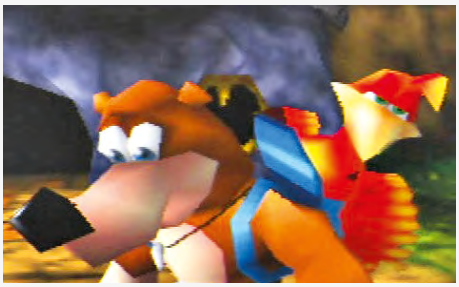
Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über die Wertung des 3DS-Actionspiels **Kid Icarus: Uprising** diskutieren? Oder seid ihr auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Wir widmen uns beispielsweise einstigen Kult-Entwicklern oder schrägen Gaming-Gesetzen.

FORTSETZUNG ERWÜNSCHT

Spiele, die wir endlich wieder sehen wollen!

Zelda, **Metroid**, **Mario** und **Kirby** begleiten uns seit Kindesbeinen und erhalten in schöner Regelmäßigkeit Fortsetzungen auf allen erdenklichen Nintendo-Konsolen. Es gibt aber auch Helden und Spiele, die wir wirklich in Herz geschlossen haben, jedoch nie einen Nachfolger fanden. Diese Spiele brauchen unbedingt eine Fortsetzung!



Banjo-Kazooie

Der liebenswürdige Bär Banjo und seine gefiederte Freundin Kazooie eroberten unsere Herzen 1998 im Sturm. Zwei Jahre später erschien mit **Banjo-Tooie** der zweite und zugleich letzte Teil auf einer Nintendo-Konsole. Mit **Banjo-Kazooie: Schraube locker** bekamen Microsoft-Jünger zwar neues Bären-Futter auf der Xbox 360, doch als Nintendo-Fan schaute man in die Röhre. Das ist zwar halb so schlimm, denn das Microsoft-Abenteuer konnte in keinem Punkt mit den N64-Spielen mithalten, doch die unumstrittenen Klassiker haben eine würdige Fortsetzung verdient und Entwickler Rare hat offiziell die Erlaubnis, für Handhelds abseits von Microsoft zu entwickeln. **Banjo-Threeie** auf dem 3DS bitte!!

Okami

Sucht man ein Spiel, das schon fast als Kunstwerk durchgehen könnte, stößt man schnell auf **Okami**. Capcoms Meisterwerk ist eines dieser besonderen Spiele, die nicht nur einen einzigartigen Charme versprühen, sondern auch mit einem innovativen Pinsel-Feature spielerisch überzeugen können. Die epische Geschichte um die Göttin Amaterasu, die in Gestalt einer Wölfin den Dämon Orochi besiegen muss, fesselt euch mit fortlaufender Spieldauer immer stärker. Leider lag das Spiel trotz traumhafter Rezensionen wie Blei in den Regalen, weshalb an einen Nachfolger wohl nicht zu denken ist. Ein HD-Update kommt demnächst zumindest für PS3 und Xbox.

Beyond Good & Evil 2

Ubisofts von der Spielergemeinschaft sträflich unterschätzte Perle ist eines der wenigen Videospiele, die mit einer wirklich interessanten, intelligenten und wendungsreichen Story überzeugen können. Es geht um Auflehnung gegen ein repressives Regime und Pressemanipulation. Auch spielerisch wusste der Titel zu überzeugen und bot Action- und Hüpfeinlagen, Minispiele und massig erkundbare Geheimnisse. Zudem wuchsen der (leider geringen) Fan-Basis die Hauptprotagonisten, die Journalistin Jade und das gutherzige Schwein Pey'j in kürzester Zeit ans Herz. Viele Gründe für einen Nachfolger also – und Überraschung: Der ist bereits angekündigt. Noch sind wir jedoch skeptisch, denn die Entwicklungszeit erstreckt sich nun schon über Jahre und zwischendurch lag das Projekt gar auf Eis! Oh Mann … wehe, das wird nix!

F-Zero

Super Nintendo, N64 und GameCube: Sie alle bekamen ihr eigenes **F-Zero** und ja, es war jedes Mal großartig! Immer schneller ging es in den Anti-Gravitations-Gleitern, die sich in ihrer Führung gegenseitig in Sachen Wahnwitz toppen, über die futuristischen Strecken. Seit Erscheinen der Wii ist jedoch Funkstille im **F-Zero**-Universum. Gut, man kann natürlich die Klassiker alle auf Nintendos kleinem weißen Kasten spielen (Virtual Console und Abwärtskompatibilität machen es möglich), doch spätestens mit der Wii U wird es Zeit, die Maschinen wieder zu starten und mit Captain Falcon und seinen tollkühnen Rivalen über die verrückten Kurse zu jagen!

AUSGEDEHNTE SPIELZEIT

Mit diesen Games zockt ihr euch durch das Sommerloch

Im Herbst, im Winter und selbst im Frühjahr wird der Spielemarkt mit hochkarätigen und spannenden Videospielen überschwemmt. Während wir in dieser Zeit schon manchmal gar nicht mehr wissen, was wir überhaupt als Erstes spielen wollen, macht sich in den heißen Sommermonaten oft gähnende Langeweile breit und Spiele-Nachschub trifft nur zögerlich ein. Für alle, die lieber auf der gemütlichen Couch statt im überfüllten Freibad ihre Zeit verbringen und lieber den Controller in die Hand nehmen als ein Eis, soll diese Liste eine kleine Hilfe darstellen. All diese Spiele bieten allemal genug Umfang, um euch für Tage und Wochen zu beschäftigen. Damit ist die Wartezeit bis zu den tollen Herbst-Hits problemlos durchgestanden!

Okami

Okami ist dieses Mal in unseren Listen gleich zwei Mal vertreten. Völlig zu Recht: Denn das grandiose Action-Adventure aus dem Hause Capcom bietet neben seinem innovativen Gameplay, der frischen Spielerfahrung, seiner traumhaften Grafik und der interessanten und mystischen Geschichte auch eine immense Spieldauer. 50 bis 60 Stunden seid ihr mit dem Epos um die Wolfs-Göttin Amaterasu im Kampf gegen den dämonischen Orochi beschäftigt. Eine Zeit, in der ihr euch in der liebevoll inszenierten Welt verlieren werdet, teilweise echt knackige Rätsel lösen dürft und so manchen magischen Pinselstrich ausführen werdet.

Xenoblade Chronicles

In der Liste der komplexesten Spiele dürfen Rollenspiele nicht fehlen. Von denen erschienen zuletzt ein paar echte Perlen. **Xenoblade Chronicles** ist eine davon. Das superbe Japano-RPG hebt sich stark von anderen Genre-Vertretern ab und orientiert sich beim Gameplay eher an westlichen Titeln. Echtzeit-Kämpfe, eine offene, nicht lineare Spielwelt und tonnenweise Bonus- und Sidequests sorgen vor atemberaubenden Kulissen für über 100 Stunden Spielspaß. Wow!

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Zelda-Spiele zeichneten sich seit jeher nicht zuletzt durch ihren Umfang aus. Ausladende und komplexe Dungeons, viel Raum für Erkundungsexpeditionen abseits der Hauptstory und zahlreiche Geheimnisse und Nebenquests stehen auch in Links aktuellem Abenteuer auf der Tagesordnung. An der grandiosen Grafik im Stil eines Gemäldes können wir uns auch nach zig Stunden nicht sattsehen und der orchestrale Soundtrack tönt auch nach dem Spielen noch im Ohr. Jeder, der **Skyward Sword** noch nicht gespielt hat, sollte es spätestens jetzt im Sommerloch nachholen. Bis zu 100 Stunden Spielzeit überbrücken die Dürre bis zum Wii-U-Release problemlos.

The Last Story

Ebenfalls ein umfangreiches Rollenspiele in unserer Sommer-Spiel-Parade ist **The Last Story**. Das Epos von **Final Fantasy**-Schöpfer Hironobu Sakaguchi ist nicht ganz so westlich orientiert wie **Xenoblade Chronicles**, bietet aber ebenfalls ein tolles und tief gehendes Echtzeit-Kampfsystem, sympathische Charaktere und eine sehr gute Story. Die Musik von Starkomponist Nobuo Uematsu, der früher ebenfalls für die **Final Fantasy** Soundtracks verantwortlich war, gibt dem Spiel einen märchenhaften, epischen Touch und begleitet euch während der mindestens 60 Stunden langen Spielzeit durch das Abenteuer um den Helden Zael und seine Mitstreiter.

Bit Trip Complete

Ein bisschen aus der Reihe fällt **Bit Trip Complete** ja schon. Eigentlich ist der Retro-Titel ja nicht im klassischen Sinne umfangreich. Es gibt keine Geheimnisse zu entdecken, Aufgaben zu erledigen oder Gegenstände einzusammeln. Doch die Jagd nach dem nächsten Highscore und das „Nur noch ein Versuch"-Gefühl fesseln euch dennoch Stunde um Stunde ans Gamepad und verschlingen so extrem viel Zeit. Dazu bietet die minimalistisch gehaltene Steuerung der enthaltenen Spiele genau die richtige Dosis an Einsteigerfreundlichkeit, dass ihr die Disc zwischendurch immer wieder gerne einschiebt, um fünf Minuten lang eure Rekorde knacken zu gehen … oder zehn … oder zwanzig …

STAR WARS: YODA STORIES

Was ist witzloser als die Dialoge von Jar Jar Binks in Episode I? Ganz klar: Dieser vermurkste Game-Boy-Color-Stumpfsinn!

So einen hanebüchenen Unsinn haben wir lange nicht mehr gespielt! Dass man auch gute **Krieg der Sterne**-Spiele mit simpler 2D-Grafik erschaffen kann, das hat **Super Star Wars** auf dem SNES bravourös gezeigt. Doch **Yoda Stories** ist nicht mal das Modul wert, auf dem es gepresst ist! Das Abenteuer sieht aus wie eine modifizierte **The Legend of Zelda**-Episode – schließlich bewegt ihr euch in der Draufsicht-Perspektive durch die Levels und schlagt eure Widersacher mit einem Laser-Schwert. Doch das war's auch schon mit Ähnlichkeiten. Denn was spielerisch geboten wird, lässt sich nur mit dem Urteil „ungenügend" abwatschen. Egal durch welches hässlich gestaltete Areal ihr zieht – es macht einfach keinen Spaß, den grün leuchtenden Säbel herauszuholen und damit seine Gegner in Grund und Boden zu fuchteln. Besonders nervig ist dabei der Umstand, dass die Spielwelt in starre Kästchen unterteilt ist und Luke Skywalker immer nur – ähnlich wie in den ersten **Pokémon**-Editionen – ein Feld nach dem anderen vorrückt, nie aber pixelgenau. Dadurch ziehen sich die Kämpfe wie Gummi, da man nicht mal frei kämpfen kann, sondern stets vorgegebene Felder betreten muss. Kurz und knapp also: Selbst für ein Game-Boy-Color-Modul ist **Yoda Stories** zu unausgewogen und schlichtweg mies umgesetzt! ■

Christoph meint: *„Mir ist die Game-Boy-Color-Ära nicht sonderlich positiv in Erinnerung geblieben, da in dieser Zeit viel Ramsch in den Regalen der Spielehändler lag. Da macht **Star Wars: Yoda Stories** keine Ausnahme. Ganz mies ist die Steuerung – unpräziser geht's kaum! Da steuert sich ein Panzer ja intuitiver durch die Landschaft als Luke Skywalker durch die galaktische Prärie."*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

FAKT # 533: Gnawty, der Endgegner aus **Donkey Kong Country**, kommt auch in **Banjo-Kazooie** vor. Dort ist er allerdings ein Freund, der unseren Helden nicht nur ein Puzzleteil, sondern auch eine Honigwabe schenkt.

FAKT # 534: In **Super Mario 64** und **Donkey Kong 64** tragen alle Welten Namen mit Alliterationen – in **Banjo-Kazooie** aber nur drei, nämlich „Mumbo's Mountain", „Clanker's Cavern" und „Mad Monster Mansion".

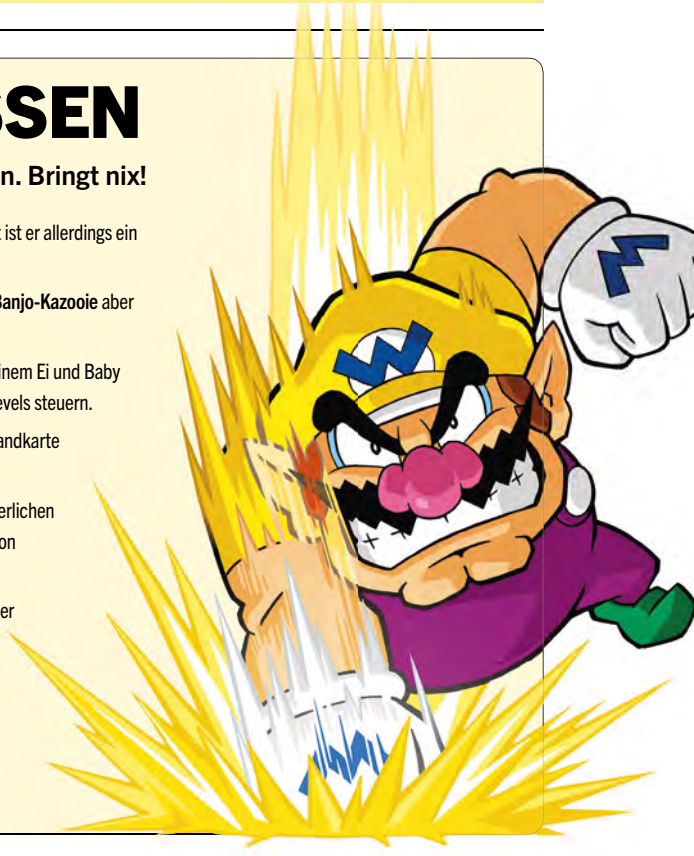
FAKT # 535: Sammelt Yoshi in **Yoshi's Island: Super Mario World 2** einen Stern ein, verschwindet er in einem Ei und Baby Mario erhält ein Cape und ist vorübergehend kontrollierbar. Sonst lässt sich immer nur Yoshi durch die Levels steuern.

FAKT # 536: Hat man in **Super Mario World** alles gefunden, ändert sich das sommerliche Grün auf der Landkarte in ein herbstliches Braun. In den Levels selbst hat sich von der Jahreszeit jedoch gar nichts verändert.

FAKT # 537: In **Banjo-Kazooie** kann man in den Welten (vorausgesetzt, man beherrscht die dafür erforderlichen Moves) alle Missionen auf einmal ausführen. In **Super Mario 64** wird man aber nach jeder erfüllten Mission aus der Welt hinausbefördert.

FAKT # 538: Wer die **Animal Crossing**-Disc ins GameCube-Laufwerk legt und sie nach dem Starten wieder entfernt, der kann ewig weiterzocken, selbst wenn sich kein Spiel mehr im Disc-Schacht befindet. Sämtliche Daten sind dann nämlich schon geladen. Theoretisch würde also ein einziges Spiel für die ganze Menschheit ausreichen, wenn es stets herumgereicht werden würde.

FAKT # 539: Beim Pokémon Day 2006 wählten die Fans vorab die zehn begehrtesten Pokémon. Eines der zehn Monsterchen konnte man dann vor Ort ergattern. Zur Auswahl standen Pikachu, Glurak, Arktos, Entei, Suicune, Raikou, Lugia, Ho-oh, Latias oder Latios.



TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Welche Game Boys sind auch heute noch kultig? Und welche nicht?

⬆ GAME BOY

Grau, klobig, grobschlächtig – aber dafür nahezu unzerstörbar: Es gibt viele gute Gründe, diese Kultkonsole zu lieben. Der Game Boy war schon 1989, als er herauskam, ein echter Pionier und hielt sich ganze zehn Jahre auf dem Markt. Das ist Rekord! Das immens große Spiele-Archiv mit mehr als 800 Titeln ist ein weiterer Grund, das Gerät mit der schwarz-gelben Grafikdarstellung ins Herz zu schließen.

⬇ GAME BOY ADVANCE

Ganz im Ernst: Ein Schmuckstück war der GBA schon bei seiner Markteinführung im Juni 2001 nicht. Die Mischung aus Super-Nintendo-Controller (mit zwei Schultertasten) und dem Tastenschema des Originalmodells ermöglichte zwar eine gute Handhabung für die meisten Spielegenres, doch zu dieser Zeit erwarteten wir dann doch bereits eine Hintergrundbeleuchtung und integrierte Akkus. Doch beides gab's erst mit dem SP-Modell.

⬆ GAME BOY MICRO

Kaum ein Game Boy hat sich so sehr in den Rucksäcken der N-ZONE-Redakteure bewährt wie dieses Modell. Dabei war dem Game Boy Micro in kommerzieller Hinsicht leider kein großer Erfolg beschieden: Schon wenige Monate nach der Veröffentlichung verramschten viele Kaufhausketten den Winzling für unter 50 Euro. Um die alten GBA-Module zu zocken, ist die Minikonsole immer noch vorzüglich geeignet.

⬆ GBA SP

Die meisten Leser dürften den Game Boy Advance SP immer noch besitzen. Kein Wunder: Schließlich war die tragbare Konsole nicht nur handlich, sondern auch elegant und komfortabel zu bedienen. Zu verdanken war dies in erster Linie dem aufklappbaren Bildschirm, der in der damaligen Zeit vor allem bei Handys enorm angesagt war. Das wichtigste Argument lautet aber: Selbst wenn man den Game Boy Micro ohne Schutzhülle in der Handtasche verstaut, gibt's keine Kratzer auf dem Bildschirm, denn dieser ist ja stets eingeklappt.

⬇ GAME BOY PLAYER

Wer ein Super Nintendo besitzt, der nennt mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit auch den Super Game Boy sein Eigen – einen grauen Adapter, der olle Schwarz-Weiß-Spiele auf dem großen Fernseher kunterbunt macht. Doch so kultig ist der Game Boy Player für den GameCube längst nicht. Man muss ihn sogar vor der ersten Inbetriebnahme an die Konsole schrauben und dann jedes Mal zum Spielen eine Disc einlegen – umständlich!

Simple Grafik, aber launiges Spielkonzept: Das ist **Mole Mania**!

MOLE MANIA

GAME BOY Dieses kleine, aber überaus feine Spiel stammt aus Meisterhand!

Man erlebt es selten, dass sich ein gefeierter Prominenter – ob Sänger, Schauspieler oder Entwicklergenie – für Kinkerlitzchen hergibt. Doch in diesem Fall hat sich ein ganz Großer auf die ganz kleine Bühne gewagt: Denn niemand Geringeres als Shigeru Miyamoto hat **Mole Mania** konzipiert – ein simples Geschicklichkeitsspiel für den Game Boy, der im Jahr der Veröffentlichung schon längst zum alten Eisen gehörte. Doch der Knobelspaß mit Maulwurf Muddy, der schwarze Kugeln auf ein bestimmtes Feld rollen muss, um die Tür ins nächste Gebiet zu öffnen, sorgt tatsächlich für eine große Portion Spaß! Mit fortschreitender Spielzeit steigt der Schwierigkeitsgrad dabei massiv an. Wer übrigens einen Super Game Boy besitzt, der freut sich über eine farbenfrohe Darstellung mit speziellem **Mole Mania**-Rahmen. Wir gehen davon aus, dass das Maulwurf-Spektakel bis zum Herbst auch im eShop des Nintendo 3DS auftaucht. ■

Christoph meint: *„Nicht nur ein deftiger Schweinebraten vom Sternekoch schmeckt gut – auch der gute alte Erbseneintopf oder eine schöne Stulle aus der Imbissbude von nebenan können ein Genuss für den Leib sein. Und so ist es auch mit **Mole Mania**: Obwohl das Spiel keine epische Geschichte, keine tollen Effekte und nur ein simples Spielprinzip aufweist, ist es ein ganz großer Wurf! Handwerklich bescheinige ich Shigeru Miyamoto ausgezeichnete Arbeit. Schade nur, dass das Modul so wenig Anklang bei den Zockern gefunden hat. Es stand halt nicht **Mario** drauf …“*

DIE KLEINE N-ZONE-SAMMLERFIBEL

Text | Christoph Kraus, Sebastian Zelada

Welche Kult-Konsole übersteht sogar den Golfkrieg (siehe Bild)? Ganz klar: Das kann nur der gute, alte, treue Game Boy sein!

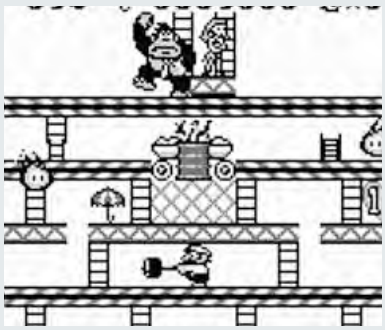
DER GAME BOY

Dieses gute Stück ist im Nintendo World Store in New York ausgestellt und stammt von einem amerikanischen Soldaten, der im Golfkrieg nicht auf seine tägliche Partie **Tetris** verzichten wollte. Der Game Boy funktioniert sogar immer noch, wie das Bild beweist!

UNSERE SERIE FÜR SAMMLER

N-ZONE 05/12	Das Nintendo 64
N-ZONE 06/12	Das Super Nintendo
N-ZONE 07/12	Das Nintendo Entertainment System
N-ZONE 08/12	Der Virtual Boy
N-ZONE 09/12	**Der Game Boy**
N-ZONE 10/12	Der Game Boy Color
N-ZONE 11/12	Der Game Boy Advance

DIE MÜSST IHR HABEN ...



DONKEY KONG

Wer denkt, bei **Donkey Kong** handelt es sich lediglich um die Umsetzung des ollen Spielautomaten von 1981, der hat sich geschnitten. In der Mischung aus Jump & Run und Strategiespiel müsst ihr in 101 Levels Marios Freundin Pauline aus den Fängen des titelgebenden Pelzträgers befreien. Clevere Schlüssel- und Plattformrätsel machen das Gekraxel nicht nur zu einer herausfordernden Angelegenheit, sondern auch zu einem spielerischen Vergnügen.

KIRBY'S DREAM LAND 2

Die Jump&Run-Abenteuer mit Kirby in der Hauptrolle bestachen in der Vergangenheit zwar nie durch einen allzu hohen Umfang, doch zumindest aus spielerischer Hinsicht können sie es locker mit den Klempner-Hits aufnehmen: **Kirby's Dream Land 2** ist ein Paradebeispiel für gewitzte Hüpf-Action, abwechslungsreiche Verwandlungen und eine extrem liebevolle Inszenierung. Erstmals springt Kirby nicht alleine durch die Traumwelten, sondern wird von drei Freunden unterstützt: Rick, Kine und Coo. Ein alternativer Abspann – je nachdem, ob man alle Regenbogentropfen gefunden hat oder nicht – motiviert zur intensiven Schatzsuche.

DONKEY KONG LAND

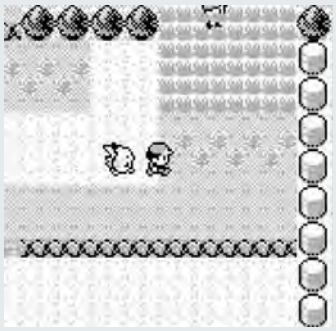
Wer sich den hier abgedruckten Screenshot ansieht, der erkennt schon die größte Schwachstelle der drei **Donkey Kong Land**-Teile, die es für den Game Boy gibt: Die Leveldarstellung ist viel zu unübersichtlich geraten! Passagen, in denen Donkey oder Diddy Kong vor einer animierten Kulisse mit einem grauen Fass einen Gegner zertrümmern, sind angesichts des hohen Spieltempos kaum zu erkennen. Das gilt insbesondere für die Dschungellandschaften. Doch qualitativ ist **Donkey Kong Land** ein absoluter Hochkaräter: Umfang, Gameplay und Präsentation sind über alle Zweifel erhaben. Ähnlichkeiten zum eingangs vorgestellten Knobelspiel **Donkey Kong** gibt es übrigens – bis auf denselben Hauptdarsteller – fast nicht. Beide Titel sind eigenständig.

DIE MÜSST IHR HABEN …

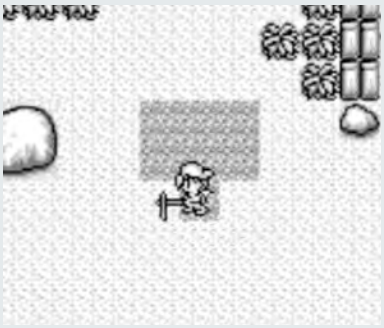
WARIO LAND

Diesen Jump&Run-Klassiker hatten wir als ziemlich spannungsgeladen in Erinnerung, doch nach dem erneuten Anspielen müssen wir unsere Meinung ein wenig revidieren: In puncto Originalität ist **Wario Land** zwar immer noch ein Spitzenspiel, doch die Spielmechanik ist bei Warios Genrerivalen mit dem ungeliebten Mario deutlich ausgefeilter. Die Jagd nach möglichst vielen Münzen motiviert aber trotzdem bis zum Schluss – vor allem auch deshalb, da es verschiedene Abspanne gibt, je nachdem, wie viele Schätze ihr hortet.

POKÉMON GELBE EDITION



Das beliebteste Pokémon – gemeint ist die Elektromaus Pikachu – bekam nach dem durchschlagenden Erfolg der **Roten** und **Blauen Edition** schnell sein eigenes Modul spendiert. In der **Gelben Edition** tapst der knuffige Nager stets hinter euch drein und ist im Gegensatz zu den andersfarbigen Editionen stets euer erstes Pokémon. Das zeitlose Abenteuer in der Welt der Taschenmonster ist auch heute noch in hohem Maße spannend, da euch schnell die Sammelleidenschaft packt und ihr nicht eher ruhen werdet, bevor ihr alle 151 Pokémon gefangen habt. Die liebevolle Aufmachung lässt euch dabei gerne über die hoffnungslos veraltete Grafik hinwegsehen.



HARVEST MOON

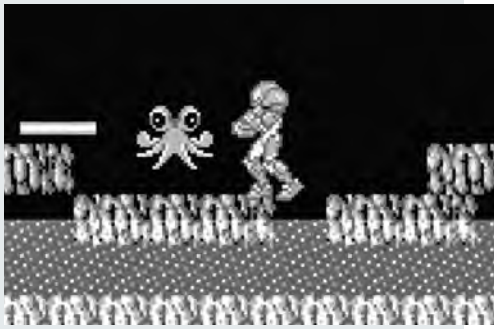
Urlaub auf dem Bauernhof ist meist wirklich etwas Feines: frisch gemolkene Milch trinken, selbst eingesammelte Frühstückseier genießen und tagsüber ehrliche und harte Feldarbeit verrichten oder die Tiere füttern – all das hat schon was! Wer ein Stück dieses Landlebens in seinen Händen halten möchte, der sieht sich auf dem nächsten Flohmarkt oder im Internet am besten nach **Harvest Moon** um. Die idyllische Farmsimulation bietet euch zwar kein frisches Frühstück, lässt euch aber virtuell alle Arbeiten auf dem Bauernhof erledigen, verschiedene Gemüsesorten anpflanzen, Stippvisiten ins Dorf unternehmen und ein Haustier halten.

GARGOYLE'S QUEST

Capcoms Actionspiel vermischt Rollenspielelemente mit spaßigen Hüpfeinlagen. Haarige Sprungpassagen über Abgründe, das Festkrallen an Mauern und zahlreiche Gegner fordern pausenlos euer Geschick. Dabei setzt ihr die Schwebe-Fähigkeit des Hauptcharakters ein, um geschickt auf Gegner zu schießen oder um gähnende Abgründe zu überwinden. Zwischen der Tastenakrobatik besucht ihr Dörfer und redet mit den Einheimischen, um an nützliche Items zu gelangen. So könnt ihr länger schweben, verstärkt eure Schusskraft und vergrößert eure Lebensleiste. Das gibt dem eigentlich simplen Spielprinzip die nötige Tiefe, die euch langfristig an den Game Boy fesselt.

METROID II: RETURN OF SAMUS

Nach den Zwischenfällen auf Zebes im ersten Teil der **Metroid**-Serie fürs Nintendo Entertainment System kommt die Galaktische Föderation zu dem Schluss, dass den Metroids ein für alle Mal Einhalt geboten werden muss. Heldin Samus Aran wird mit der Mission beauftragt, den Heimatplaneten der Metrois aufzusuchen und der Brut ein Ende zu bereiten. Das Spiel ist allerdings deutlich geradliniger als der Vorgänger und vom Umfang her der kürzeste Serienteil. Dennoch ist **Return of Samus** eines der besten Game-Boy-Spiele. Zum Schluss verraten wir euch noch einen Geheimtipp: Wer das Spiel in unter drei Stunden durchspielt, der bekommt Samus in feinster Game-Boy-Grafik im Bikini zu sehen.



DIE SIND SOWIESO PFLICHT!

Wir müssen euch nicht zum 23.541. Mal sagen, dass **Super Mario Land**, der Nachfolger mit dem Untertitel **Six Golden Coins** sowie **The Legend of Zelda: Link's Awakening** extrem gute Spiele sind. Das wisst ihr ja eh. Aber hiermit sei es zumindest mal kurz erwähnt.

Mit dem Transfer Pak übertragt ihr Spieldaten bestimmter Game-Boy-Module aufs N64. Vor allem für **Pokémon**-Fans war das Zubehörteil einst ganz stark angesagt.

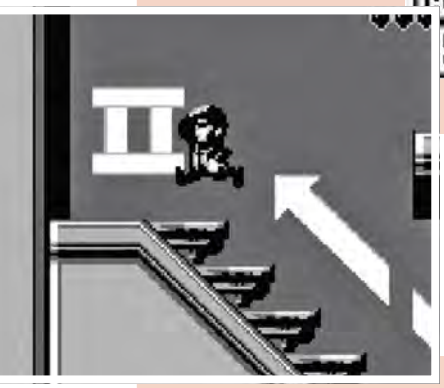
… UND DIE SPART IHR EUCH LIEBER!

GARFIELD LABYRINTH

Das Spiel um den Lasagne-Liebhaber Garfield ist in den USA unter dem Titel **The Real Ghostbusters** und in Japan als **Mickey Mouse IV** bekannt. Ob ihr als Geisterjäger, Disney-Maus oder fetter Kater unterwegs seid, ist aber letztlich völlig egal: An der höchst durchschnittlichen Qualität des Spiels ändern die unterschiedlichen Hauptfiguren herzlich wenig. Hier gleicht ein Level dem anderen und wer beim Spielen nicht einschlafen möchte, sollte schon beinharter Garfield-Fan sein. Gerade auf dem Game Boy gibt es tonnenweise bessere Hüpfspiele.

GLÜCKSRAD

Im Fernsehen war die Rateshow **Glücksrad** einst höchst erfolgreich, doch auf dem Game Boy lässt das Buchstabenquiz jeglichen Charme vermissen: Der Text ist so winzig, dass man ihn kaum erkennt. Die Animationen sind minimalistisch bis zum Gehtnichtmehr. Die Musikkulisse besteht aus einzelnen Tönen, die sporadisch eingestreut werden – beispielsweise, wenn ihr ein Rätsel erfolgreich gelöst habt. Spielt lieber was Richtiges … aber das wisst ihr vermutlich sowieso! Zudem will sich kein echtes TV-Show-Flair einstellen, weil das Spieltempo viel zu niedrig ist. Diesen Mist braucht niemand!

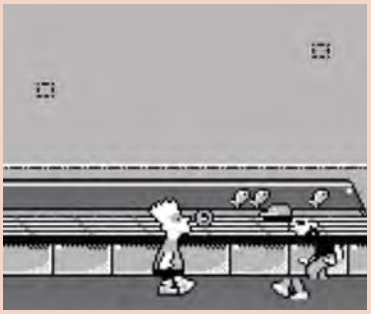


PIT FIGHTER

Die Super-Nintendo-Version von **Pit Fighter** war ja bereits – gelinde gesagt – bescheiden. Doch für diesen Müll wollten wir den Entwicklern am liebsten selber eins überbraten. Hässliche, lieblose Grafik und grottige Animationen (gefühlt sind es zwei verschiedene) könnten wir vielleicht noch verschmerzen, aber die schlechte Kollisionsabfrage und das mies ausbalancierte Gameplay gehen einfach nicht in Ordnung. Manchmal prügeln euch die Gegner mit Kombos nieder, ohne dass ihr eine Chance habt, euch zu verteidigen, ein anderes Mal lassen sie ohne Gegenwehr verdreschen.

BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY

So viel Spaß wie die Fernsehserie macht **Bart Simpson's Escape from Camp Deadly** zu keinem Zeitpunkt. Selbst die neuen Folgen der Kultserie, die qualitativ stark nachgelassen hat, bieten bessere Unterhaltung, denn langweiliger als Acclaims halbgarer Versuch, ein Jump & Run im **Simpsons**-Stil auf die Beine zu stellen, kann ein Videospiel kaum sein. Ihr springt und kämpft euch euren Weg durch monotone Levels, die kaum etwas mit der Hintergrundgeschichte zu tun haben. Wenn dann noch Gegner schneller auf dem Bildschirm erscheinen als man reagieren kann, ist der Spaß vorbei.



BLUES BROTHERS

Davon lasst ihr wahrlich lieber die Finger. Das Spiel hat wenig bis gar nichts mit der Filmhandlung zu tun und ist stellenweise extrem kontrastarm. Gut, das trifft auf **Donkey Kong Land** auch zu, aber beim affigen Abenteuer der Kongs handelt es sich wenigstens um ein gutes Spiel, und das kann man von Entwickler Titus' Machwerk nicht wirklich behaupten. Durch das schnelle Scrolling und die erwähnte Kontrastarmut erkennt ihr teilweise gar nicht mehr, was auf dem Bildschirm passiert. Aber halb so wild: Das ist so belanglos, dass ihr es gar nicht erfahren wollt.

SCHWARZ & WEISS

Dafür liebten wir die Game-Boy-Ära … und dafür nicht!

↓ WIE LANGE NOCH?

Muss ich mich beim Besiegen des Endbosses beeilen oder kann ich mir Zeit lassen? Diese Frage stellten sich damals wohl viele Zocker. Denn man wusste nie, wie lange die Batterieladung noch hält: Eine Leistungsanzeige, wie man sie heute kennt, gab es nicht.

↑ LINK-WAHNSINN

Der uralte Game Boy ist zwar nicht ab Werk für spannende Mehrspielerduelle gerüstet, aber wer ein Linkkabel besitzt, der kann Klassiker wie **Tetris** oder **F-1 Race** gegeneinander zocken. Allerdings müssen wir schon zugeben, dass die Praxistauglichkeit beim Nintendo 3DS deutlich angenehmer ist.

↓ RAMSCH IM ÜBERFLUSS

Der wohl wundeste Punkt, den der Game Boy aufweist, ist sein schier unüberblickbares Spieleangebot: Bei den mehr als tausend Spielen, die es weltweit gibt, ist leider auch sehr viel Ramsch dabei, um es ganz deutlich zu sagen. Zu viele bekannte Namen halten nicht, was sie versprechen!

↑ COMIC-VIELFALT

Ob Lucky Luke, Asterix und Obelix, die Schlümpfe, Darkwing Duck oder Tick, Trick und Track: Es gibt kaum eine Comicfigur, die nicht auf dem Game Boy präsent ist. Nahezu jeder halbwegs erfolgreichen Zeichentrickserie wurde ein passendes Abenteuer spendiert!

DIE MODELLPALETTE

In dieser N-ZONE berichten wir zwar ausschließlich über den allerersten Game Boy – die Nachfolgemodelle Game Boy Color und Game Boy Advance folgen in späteren Ausgaben –, doch ein Marktüberblick über alle Konsolenvarianten gehört natürlich trotzdem dazu. Welche Game Boys gibt es eigentlich? Hier kommt die Rundum-Übersicht!

Der graue Kasten mit dem schlichten Namen **GAME BOY** verfügte zwar nur über eine mickrige Taktfrequenz von 2,2 MHz, aber vom miesen Innenleben ließen sich die Zocker nicht abschrecken. Sie schätzten vor allem sein robustes Gehäuse, die lange Batterielaufzeit – die vier AA-Batterien halten etwa 15 Stunden – und die vielfältige Software-Auswahl: Von 1990, dem Veröffentlichungsjahr in Europa, bis 1998, als der Game Boy durch den Game Boy Color abgelöst wurde, kamen ungefähr 450 Spiele auf den deutschen Markt.

Obwohl sich in puncto Hardware-Leistung nichts verändert hat, boten die **SPECIAL EDITIONS** ein deutlich farbenfroheres Spielgefühl – aber nur rein äußerlich! Denn Nintendo führte im Jahr 1995 weitere Game-Boy-Modelle ein, nämlich in den Farben Rot, Blau, Gelb, Grün, Weiß und Schwarz – hinzu kam eine transparente Variante, in der man das Innenleben der Konsole erkennen konnte. Begleitet wurde die Markteinführung von einer Werbekampagne im Fernsehen und auf Plakaten im Fachhandel. Und wir müssen zugeben: Die Farbkonsolen sahen echt gut aus!

Den **GAME BOY LIGHT** gab es zwar nur in Japan, aber treue Fans (wie beispielsweise N-ZONE-Leser Sandro Huber) haben sich das seltene Modell eben aus Fernost importiert. Die Konsolenvariante glich dem herkömmlichen Game Boy bis ins Detail, lediglich die Hintergrundbeleuchtung war neu. Doch die hatte es in sich: So konnte man sogar heimlich unter der Bettdecke weiterzocken. Im Bild seht ihr, wie Sandro die Japan-exklusive grüne Pokémon-Edition in Betrieb hat.

Beim **GAME BOY POCKET** handelte es sich um eine kompakte Variante des ursprünglichen Modells, das wir euch oben links in diesem Extrakasten vorgestellt haben, allerdings mit deutlich kürzerer Batteriehaltbarkeit. Dafür brauchte man allerdings keine vier AA-Batterien, sondern lediglich zwei AAA-Zellen. Zudem war die Schrumpfversion des Games Boys deutlich leichter: Das Gerät wog nicht mehr (wie das Original) 220 Gramm, sondern nur noch 125 Gramm.

WAS IHR SONST NOCH BRAUCHT … UND WAS NICHT

Seien wir doch mal ehrlich: Mit dem uralten Game Boy lässt es sich bei schlechten Lichtverhältnissen kaum vernünftig zocken, da man auf dem winzigen Bildschirm nur sehr schlecht etwas erkennt. Auch bei Dunkelheit ist die Kultkonsole nicht zu gebrauchen. Doch Nintendo hat schon damals Abhilfe geschaffen: Die Mischung aus Beleuchtung und Lupe ist offiziell unter der Bezeichnung **LIGHT MAX** bekannt und lässt sich bequem mit dem Gerät verbinden. Dadurch wird der Game Boy zwar enorm klobig und sieht eher aus wie eine Sehhilfe für Senioren, doch sei's drum: Was zählt, ist eben die Funktionalität.

Als sich Nintendos Erfolgsmobilkonsole langsam, aber sicher dem Ende ihres Lebenszyklus näherte, da brachte Nintendo die **GAME BOY CAMERA** heraus. An der Spitze des übergroßen Moduls war eine Linse angebracht, die (eher schlecht als recht) digitale Fotos sicherte. Doch das Utensil war allenfalls für verrückten Schabernack gut – echte Bilder ließen sich damit nicht anfertigen. Man konnte beispielsweise sein eigenes Gesicht fotografieren und anschließend in ein Weltraum-Ballerspiel übertragen. Übrigens: Bei 30 geknipsten Schnappschüssen war auch schon Schluss! Mehr konnte man auf dem sperrigen Modul nicht abspeichern.

Damit man mit den Bildern, die man mit der hier erwähnten Pixelkamera machte, auch etwas anfangen konnte, gab es den **GAME BOY PRINTER**. Der Thermodrucker wurde mit sechs (!) AA-Batterien betrieben, spezielle Tintenpatronen brauchte man nicht. So ließen sich Fotos, die man knipste, rasch ausdrucken und anschließend als Aufkleber verwenden. Sieben Spiele, darunter **Super Mario Bros. Deluxe** und **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX**, unterstützte der Printer ebenfalls, indem man Sticker anfertigen konnte. Doch Vorsicht: Das zum Betrieb erforderliche Druckerpapier ist heute nur noch sehr selten zu bekommen!

Wir haben ja schon viele hässliche Zubehörteile für alle möglichen Konsolen und Handhelds gesehen aber der **HANDY BOY** schlägt sie alle. Dieses unansehnliche Stück Hardware sollte euch anno dazumal das Game-Boy-Spielen angenehmer machen. Mit relativ sinnloser Lupe, gigantischen Stereo-Lautsprechern und den augenkrebsverursachenden Button-Aufsetzern ist der gar nicht handliche Aufsatz ein Beweis für die Tatsache, dass in den 90er-Jahren einige der schlimmsten Design- und Modeverbrechen begangen worden sind.

POKÉMON – DIE ERSTEN JAHRE

Text | Christoph Kraus

Heute gehört Pokémon zum Zocker-Alltag einfach dazu. Doch 1999 war das Phänomen ganz neu. N-ZONE berichtet, wie es früher war.

Das muss man sich einmal vorstellen: Ein Kandidat wettet, die Körpergröße und das Gewicht aller (bis dahin) 151 Pokémon auswendig zu kennen – samstagabends zur besten Sendezeit um 20.15 Uhr. Die Sendung: **Wetten, dass ..?**! Wenige Wochen später: Die Pokémon werden von Günther Jauch thematisiert. In **Stern TV** wird über das Phänomen an sich sowie über das potenzielle Suchtverhalten gesprochen. Spielzeug jeglicher Art überflutet die Regale der Kaufhäuser: Von Pikachu-Plüschfiguren über Bisasam-Lutscher bis hin zu stilechten Pokébällen erobert die Marke fast alle Segmente. In Japan werden sogar **Pokémon**-Umrühr-Suppen („Heißes Wasser eingießen – umrühren – fertig!“) angeboten. Wir werfen auf dieser Doppelseite einen Blick auf die Zeit, als das Monster-Phänomen in Deutschland noch ganz frisch war. ■

PFLICHT FÜR POKÉMANIACS

Diese fünf Utensilien steckten damals in (fast) jedem Schulranzen

1 LINKKABEL

„Ohne Moos nix los!“ Und ohne Linkkabel auch nicht. Die Strippe war notwendig, um Pokémon von einem Modul aufs andere zu übertragen. Auf dem Höhepunkt des Erfolgs der Taschenmonster brachte Nintendo sogar ein Linkkabel mit spezieller Pokémon-Verpackung heraus. Das Besondere: Es war sowohl mit dem alten Modell als auch mit dem Game Boy Color kompatibel.

Bild: Sandro Huber aus der Schweiz

2 SAMMELKARTEN

Weil es auch Orte gibt, an denen Game Boys unerwünscht sind – beispielsweise Klassenzimmer oder Schulhöfe –, der Pokémon-Fan aber trotzdem gern seinem Hobby frönen möchte, gibt es die Sammelkarten. Doch der Tauschwahn trieb bald seltsame Blüten und so mancher Rektor verhängte ein generelles Spiel- und Tauschverbot für die Kärtchen. Als die Karten weggingen wie warme Semmeln, brachte Nintendo sogar das digitale **Pokémon Trading Card Game** heraus – auf dem Game Boy!

3 POKÉMON PIKACHU

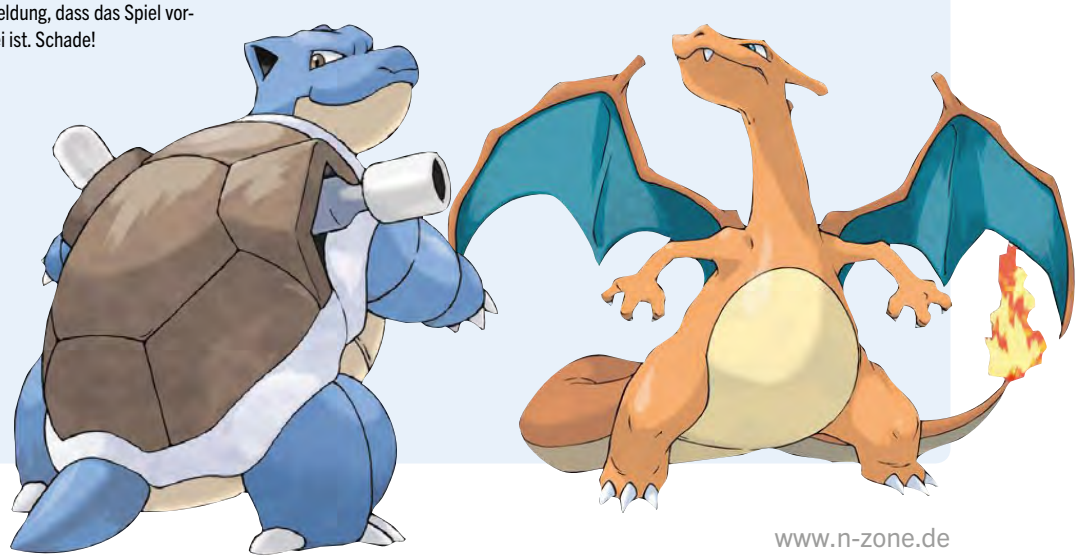
Sonderlich innovativ ist die Idee zwar nicht, einen Schrittzähler bei sich zu tragen, der einem am Ende des Tages verrät, welche Wegstrecke man zurückgelegt hat. Doch das **Pokémon Pikachu** – so hieß das gelbe Gerät, das man sich an den Gürtel oder in eine Tasche klemmte – war tatsächlich ein netter Zeitvertreib. Denn mit jedem Schritt wurde Elektromaus Pikachu glücklicher. Die erspielten Energie-Einheiten ließen sich auch mittels einarmigem Banditen vermehren. Leider war bei 999.999 Schritten Schluss: Dann erwartete euch nur eine Textmeldung, dass das Spiel vorbei ist. Schade!

4 SPIELEBERATER

Pokémon-Liebhaber der ersten Stunde werden sich noch bestimmt an den Preis erinnern, der für die offiziellen Lösungsbücher der ersten Editionen fällig war: 24,80 Mark kosteten die bunt bebilderten, stets überaus liebevoll aufgemachten sogenannten „Spieleberater“. Die Investition hat sich aus unserer Sicht gelohnt: Nirgendwo sonst gab es so detaillierte, professionell recherchierte Tipps und Tricks.

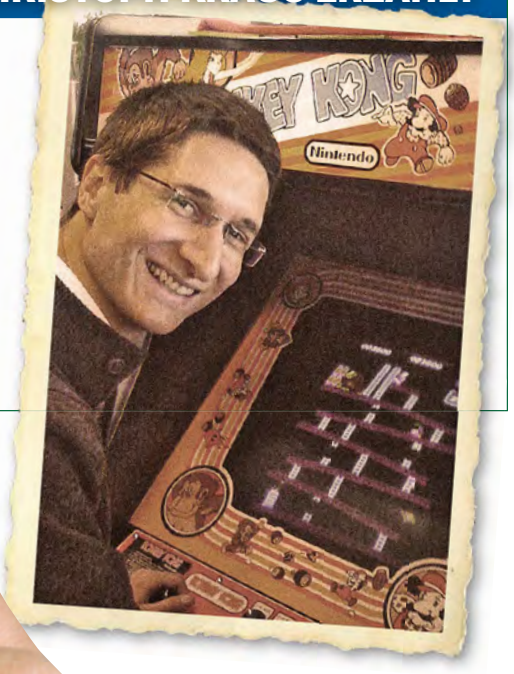
5 KRIMSKRAMS

Als die Pokémon im September 1999 bei uns auf den Game Boy kamen, war noch nicht an einen breiten Erfolg zu denken. Doch im Nu avancierten die Taschenmonster zu einem deutschlandweiten Phänomen. Burger King bot zum Beispiel spezielle Kids-Club-Menüs an, in denen sich Pokémon-Plastikfiguren befanden. Dreist daran war nur: Die Preise für die Fastfood-Tüten wurden plötzlich drastisch angehoben! Mit den Pikachu-Fans kann man's ja machen …



Wie es früher war – CHRISTOPH KRAUS ERZÄHLT

Man könnte meinen, ein Junge auf dem Dorf habe es nicht leicht, Gleichgesinnte zu finden, welche die Leidenschaft für Game-Boy-Spiele in Schwarz-Weiß-Grafik teilen. Doch weit gefehlt! Auf dem Marktplatz meines tauberfränkischen Heimatortes (1.556 Einwohner, Stand: 30. April 2007) formierte sich im Herbst 1999 unweit des Rathauses ein lebendiger **Pokémon**-Treff. Gemeinsam wurden **Pokémon** hin und her getauscht und Kämpfe ausgetragen – dafür wurden wir zwar anfangs belächelt, aber über kurz oder lang kam niemand an den Monstern vorbei. Selbst der größte Wortführer und selbst ernannte **Pokémon**-Hasser kam eines Tages kleinlaut mit einem Linkkabel vorbei, um sich einzuklinken. Aber ich gebe zu: In einer großen Stadt ist es deutlich einfacher, sein Hobby mit anderen Leuten auszuleben. Wer schon mal in einem Dörfchen versucht hat, die StreetPass-Funktion des Nintendo 3DS zu nutzen, der weiß, wovon ich spreche.



Sebastian meint:

*„14 Jahre, siebte Klasse: Schon am Frühstückstisch fachsimpelte ich mit meinem Bruder über das Aufleveln unserer Taschenmonster, kaufte im Item-Laden noch schnell Kalzium für mein Pikachu und machte mich auf in die Schule. Dem Unterricht konnte ich meist nur mit Mühe folgen, da ich im Hinterkopf schon Strategien für die **Pokémon**-Kämpfe in den Pausen austüftelte. Glurak und Pikachu leisteten mir damals gute Dienste und verhalfen mir nach Siegen zu einem Glücksgefühl, das meinen Hunger jedoch nur notdürftig vergessen machte – im Eifer der Gefechte vergaß ich nämlich meist, etwas zu essen. Nach der Schule ging es heim, das Mittagessen herunterwürgen und die neueste Folge **Pokémon** schauen. Erst danach war überhaupt an Hausaufgaben zu denken. Da ich den restlichen Nachmittag mit dem **Pokémon**-Training verbringen musste, wurden diese dann aber meist am nächsten Morgen im Bus abgeschrieben – wenn mich niemand zu einem **Pokémon**-Duell herausforderte …“*

Die 2002 herausgebrachte Pokémon-mini-Konsole entpuppte sich als Voll-Flop.

Pokémon Pikachu hieß der Schrittzähler, den Fans der Elektromaus stets bei sich trugen.

FREUD UND LEID

Was uns einst an der Serie nervte – und was uns unvergessen bleibt!

UNAUSGEWOGEN
Wer sich am Anfang für das Pflanzen-Wesen Bisasam entschied und später ein Psycho-Pokémon mit der Fähigkeit „Psychokinese“ ergatterte, der war so stark im Vorteil, dass er das ganze Abenteuer fast ohne andere Pokémon schaffen konnte.

KLIPP UND KLAR
1999 gab es nur 151 Pokémon. Das waren ausreichend viele, um genug Abwechslung zu haben, aber gleichzeitig überforderte man den Spieler nicht mit einer Verwirrung stiftenden Fülle an Monstern (wie es heute viele Serienkenner empfinden).

BLOCK FÜR BLOCK
Die Spielfigur der **Pokémon**-Editionen **Rot**, **Blau** und **Gelb** konnte sich nicht pixelgenau, sondern nur blockweise vorwärtsbewegen. Das war selbst 1999 nicht mehr zeitgemäß. Doch selbst in den Nachfolge-Episoden behielt Nintendo diesen Schönheitsmakel bei.

TRANSFER
Viele Fans wurden gehörig ins Staunen versetzt, als sie in der N64-Kampfsimulation **Pokémon Stadium** ihre Monster vom Game-Boy-Modul auf den großen Fernseher transportieren konnten. Wir gehörten natürlich dazu. Ist doch selbstverständlich!

BUG ALARM
Die meisten von euch kennen sicherlich den Zinnoberinsel-Bug, der ein beliebiges Item vervielfältigt. Doch wer den Trick falsch anwendete, versaute sich seinen mühsam erspielten Spielstand! Zumindest warnten die meisten Fachmagazine davor, so auch die N-ZONE.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

THEATRHYTHM FINAL FANTASY

3DS – Freischaltbare Extras

Zum neuen **Final Fantasy** haben wir einige Tipps für euch herausgefunden. Wir verraten, wie ihr an die Songs kommt und weitere Charaktere freischalten könnt. Viel Spaß!

Freischaltbare Lieder

Um Lieder im Challenge-Modus spielen zu können, müsst ihr entweder die Series-Modi beenden oder aber ihr sammelt genügend Rhythmia. Bei letzterer Möglichkeit stehen euch die nachfolgenden Songs zur Verfügung:

RHYTHMIA	LIEDERTITEL	MUSIC-STAGE
10000	Dancing Mad (Final Fantasy VI)	BMS
15000	Senkou (Final Fantasy XIII)	BMS
20000	Those Who Fight (Final Fantasy VII)	BMS
25000	Nakama wo Motomete (Final Fantasy VI)	FMS
27500	Gurug Vulcano (Final Fantasy I)	FMS
30000	Battle 1 (Final Fantasy IV)	BMS
32500	Dungeon of the Giants (Final Fantasy I)	FMS
35000	The Fierce Battle (Final Fantasy VI)	BMS
37500	Mambo de Chocobo (Final Fantasy V)	FMS
40000	J-E-N-O-V-A (Final Fantasy VII)	BMS
42500	The Last Day (Final Fantasy VII)	FMS
45000	Something to Protect (Final Fantasy IX)	FMS

Freischaltbare Charaktere

Damit ihr neue Charaktere in euer Team holen könnt, müsst ihr jeweils acht gleichfarbige Kristallfragmente in euren Besitz bringen. Dies erreicht ihr z.B. durch das Erlangen von hohen Rängen in den verschiedenen Liedern. Insgesamt könnt ihr 16 neue Charaktere freispielen und damit die Anzahl der spielbaren Charaktere mehr als verdoppeln!

BENÖTIGTE KRISTALLFRAGMENTE	FREISCHALTBARER CHARAKTER
Pink	Aerith (Final Fantasy VII)
Purpur	Ashe (Final Fantasy XII)
Gelb	Cid (Final Fantasy III)
Regenbogenfarben	Cosmos (Dissidia Final Fantasy)
Rot	Faris (Final Fantasy V)
Dunkelblau	Kain (Final Fantasy IV)
Blau	Locke (Final Fantasy VI)
Silber	Minwu (Final Fantasy II)
Gold	Prinzessin Sarah (Final Fantasy I)
Lila	Prishe (Final Fantasy XI)
Smaragdgrün	Rydia (Final Fantasy IV)
Grau	Seifer (Final Fantasy VIII)
Schwarz	Sephiroth (Final Fantasy VII)
Weiß	Snow (Final Fantasy XIII)
Orange	Vivi (Final Fantasy IX)
Saphirblau	Yuna (Final Fantasy X)

BEAT THE BEAT: RHYTHM PARADISE

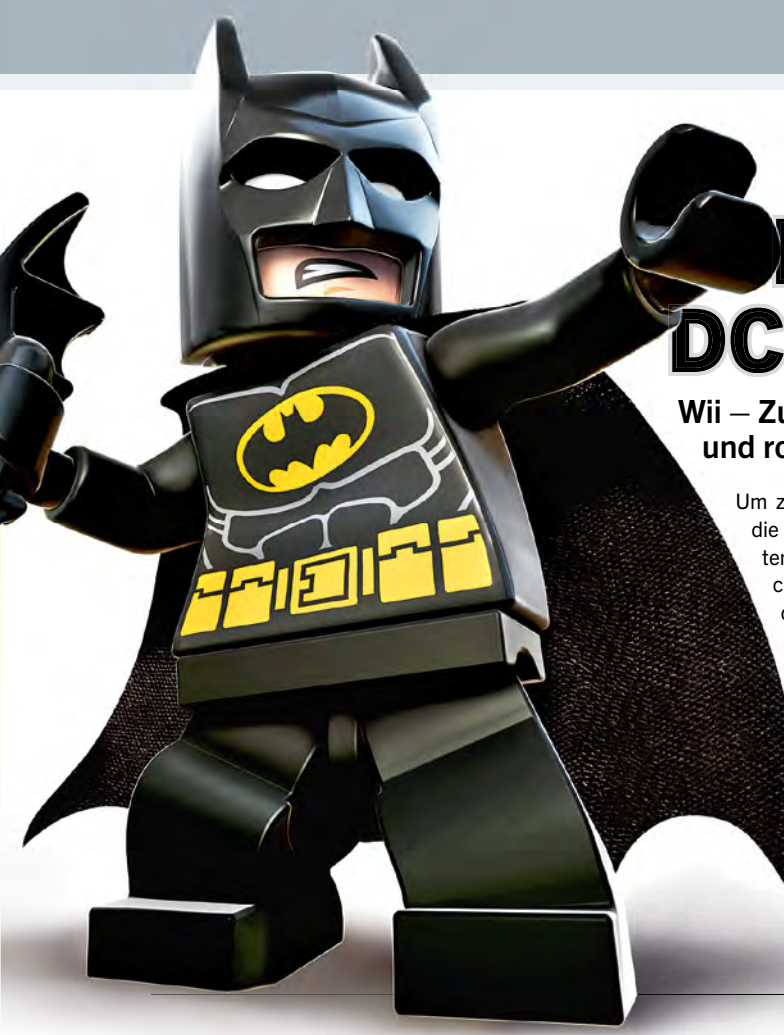
Wii – Freischaltbare Extras

In **Beat the Beat: Rhythm Paradise** gibt es jede Menge Bonusinhalte freizuspielen. Hierfür sammelt ihr Medaillen, erhaltet eine „Perfekt"-Wertung oder müsst im 2-Spieler-Modus gemeinsam eine Superb-Wertung erreichen, um Endlos-Spiele im Duett-Modus freizuschalten.

VORAUSSETZUNG	FREISCHALTBARES
Erhaltet 1 Duett-Medaille	2-Spieler Endlos-Spiel: Handkanten-Konter
Erhaltet 2 Duett-Medaillen	2-Spieler Endlos-Spiel: Teigklopfer
Erhaltet 4 Duett-Medaillen	2-Spieler Endlos-Spiel: Kung-Fu-Kicker
Erhaltet 6 Duett-Medaillen	2-Spieler Endlos-Spiel: Ruderer an Deck
Erhaltet alle 8 Duett-Medaillen	2-Spieler Endlos-Spiel: Bossa Volley
Erhaltet „Perfekt" für alle 50 Spiele	Endlos-Spiel: Endlos-Remix
Erhaltet 1 Medaille	Rhythmus-Spielzeug: Rhythmus-Route
Erhaltet 3 Medaillen	Endlos-Spiel: Thaddäus Taktlos
Erhaltet 7 Medaillen	Rhythmus-Spielzeug: Notruf Polizei
Erhaltet 11 Medaillen	Endlos-Spiel: Weckservice
Erhaltet 14 Medaillen	Rhythmus-Spielzeug: Hi-Hat Jack
Erhaltet 21 Medaillen	Rhythmus-Spielzeug: Rhythmus-Duell
Erhaltet 23 Medaillen	Endlos-Spiel: Dim Sum Fu
Erhaltet 32 Medaillen	Endlos-Spiel: Schützenkönigin
Erhaltet 35 Medaillen	Extra-Spiel: Die drei Claqueure
Erhaltet 38 Medaillen	Extra-Spiel: Geisterstunde
Erhaltet 41 Medaillen	Extra-Spiel: Kalligraph
Erhaltet 44 Medaillen	Extra-Spiel: Stepptanz-Trio

Im Rhythmus-Spiel „Notruf Polizei" habt ihr die Möglichkeit, insgesamt sechs lustige Anrufe zu erhalten, indem ihr mit einem Handy SMS verschickt. Hierfür müsst ihr die verschiedenen Endlos-Spiele spielen, um Wörter für das Handy des Polizeichefs zu entdecken, die wie folgt lauten:

FEDERVIEH
GOLFER
KAMPF
MATCH
TEAM
WIPPE



LEGO BATMAN 2 DC SUPER HEROES

Wii – Zusätzliche Charaktere und rote Steine

Um zusätzliche spielbare Charaktere und die begehrten roten Steine freizuschalten, müsst ihr im Menü auf „Extras“ klicken, „Code eingeben“ auswählen und die entsprechenden Codes eingeben:

Freischaltbare Charaktere

FIGUR	CODE
Policeman	V9SAGT
Clown Goon	9ZZZBP
Mime Goon	ZQA8MK
Riddler Goon	Q285LK
Two-Face Goon	95KPYJ
Lexbot	W49CSJ
Harley Quinn’s Motorbike	C79LVH

Rote Steine

ROTER STEIN	CODE
Disguses	BWQ2MS
Vine Grapples	7TXH5K
Extra Toggle	7TXH5K
Beep Beep	ZHAXFH
Character Studs	TPJ37T
Attract Studs	MNZER6
Studs x 2	74EZUT
Super Build	JN2J6V
Fall Rescue	TPGPG2
Minikit Finder	LRJAG8
Peril Finder	RYD3SJ
Red Brick Finder	5KKQ6G
Gold Brick Finder	MBXW7V
Regenerate Heats	ZXEX5D
Extra Hearts	4LGJ7T

THE AMAZING SPIDER-MAN

Wii – Ändern der Tageszeit und zusätzliche Kostüme

Tageszeit auswählen
Um die Tageszeit frei auswählen zu können, müsst ihr einmal den Storymodus erfolgreich abschließen. Geht in euer Apartment und verlasst es gleich wieder. Daraufhin wird ein Menü erscheinen, in dem ihr die Tageszeit bestimmen könnt.

Party-Hut
Steht eure Systemzeit auf einem beliebigen Tag im August 2012, erhaltet ihr den Party-Hut ganz von alleine! Der Hintergrund für dieses außergewöhnliche Accessoire ist übrigens das 50. Jubiläum Spider-Mans.

Negative-Zone-Kostüm
Stellt das Datum eurer Wii-Konsole auf Dezember und begebt euch dann auf das Dach des Beenox-Gebäudes. Den Anzug erhaltet ihr, nachdem ihr eine Spinne fotografiert habt.

Future-Foundations-Kostüm
Begebt euch hinter der Tankstelle in die Gasse rechts neben der nördlichen Brücke. Dort findet ihr eine Spinne, die ihr fotografieren müsst, um das Future-Foundations-Kostüm zu erhalten.

Black Suit
Stellt das Datum eurer Wii-Konsole auf Dezember. Die Spinne, die ihr fotografieren müsst, befindet sich auf dem Dach des Aussichtspavillon nahe des Daily Bugle.

Big Time
Hinter den roten Treppen beim Times Square ist eine weitere Spinne zu finden. Hierfür muss das Datum der Konsole ebenfalls auf Dezember stehen.

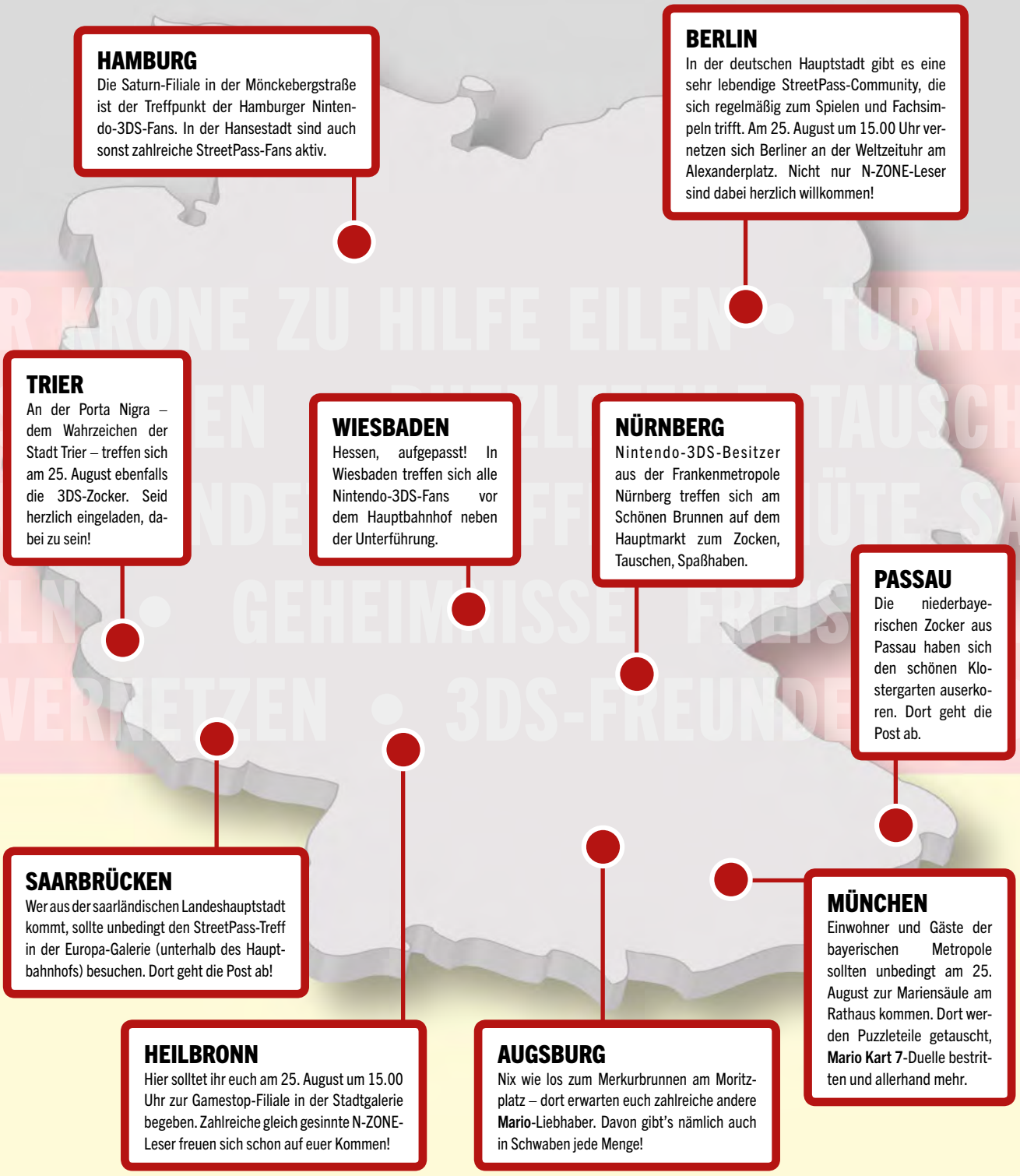
Scarlet Spider 2012
Rechts neben einer Brücke im Central Park gibt es im Dezember eine weitere Spinne zu entdecken.

Future Foundation
Auch im Dezember erscheint in der Nähe des Oscorp Lab (nördliches New York) eine Spinne.

SAMSTAG, 25. AUGUST, 15 UHR

Wir laden ein zum größten Nintendo-3DS-StreetPass-Treffen in ganz Deutschland!

Ihr wollt gleich gesinnte N-ZONE-Leser treffen? Mit eurem 3DS ein paar **Mario Kart 7**-Cups bestreiten oder gegen andere Zocker in der Disziplin **Mario Tennis Open** antreten? Euch fehlen noch wichtige Puzzleteile und ihr habt **Rette die Krone!** noch nicht erfolgreich abgeschlossen? Dann müsst ihr am Samstag, dem 25. August 2012, um 15 Uhr unbedingt zu einem der abgedruckten Orte kommen!



HAMBURG
Die Saturn-Filiale in der Mönckebergstraße ist der Treffpunkt der Hamburger Nintendo-3DS-Fans. In der Hansestadt sind auch sonst zahlreiche StreetPass-Fans aktiv.

BERLIN
In der deutschen Hauptstadt gibt es eine sehr lebendige StreetPass-Community, die sich regelmäßig zum Spielen und Fachsimpeln trifft. Am 25. August um 15.00 Uhr vernetzen sich Berliner an der Weltzeituhr am Alexanderplatz. Nicht nur N-ZONE-Leser sind dabei herzlich willkommen!

TRIER
An der Porta Nigra – dem Wahrzeichen der Stadt Trier – treffen sich am 25. August ebenfalls die 3DS-Zocker. Seid herzlich eingeladen, dabei zu sein!

WIESBADEN
Hessen, aufgepasst! In Wiesbaden treffen sich alle Nintendo-3DS-Fans vor dem Hauptbahnhof neben der Unterführung.

NÜRNBERG
Nintendo-3DS-Besitzer aus der Frankenmetropole Nürnberg treffen sich am Schönen Brunnen auf dem Hauptmarkt zum Zocken, Tauschen, Spaßhaben.

PASSAU
Die niederbayerischen Zocker aus Passau haben sich den schönen Klostergarten auserkoren. Dort geht die Post ab.

SAARBRÜCKEN
Wer aus der saarländischen Landeshauptstadt kommt, sollte unbedingt den StreetPass-Treff in der Europa-Galerie (unterhalb des Hauptbahnhofs) besuchen. Dort geht die Post ab!

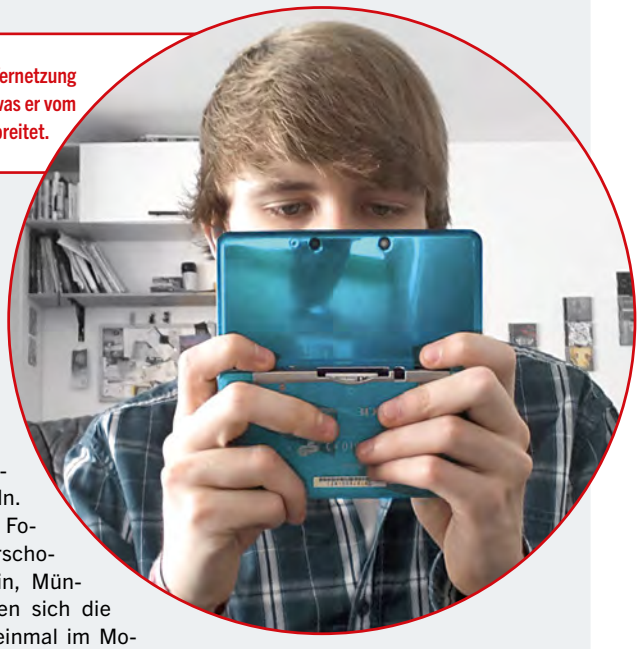
HEILBRONN
Hier solltet ihr euch am 25. August um 15.00 Uhr zur Gamestop-Filiale in der Stadtgalerie begeben. Zahlreiche gleich gesinnte N-ZONE-Leser freuen sich schon auf euer Kommen!

AUGSBURG
Nix wie los zum Merkurbrunnen am Moritzplatz – dort erwarten euch zahlreiche andere **Mario**-Liebhaber. Davon gibt's nämlich auch in Schwaben jede Menge!

MÜNCHEN
Einwohner und Gäste der bayerischen Metropole sollten unbedingt am 25. August zur Mariensäule am Rathaus kommen. Dort werden Puzzleteile getauscht, **Mario Kart 7**-Duelle bestritten und allerhand mehr.

ER IST DEUTSCHLANDS GRÖSSTER STREETPASS-FAN!

Alexander leitet die deutsche StreetPass-Community und hat viel Erfahrung, was die Vernetzung mit dem 3DS betrifft. Mit N-ZONE sprach er darüber, wo man die meisten Miis ergattert, was er vom Mario&Sonic-Kartenalbum hält und wie sich das StreetPass-Phänomen immer mehr ausbreitet.



N-ZONE: Diese Frage ist einfach Pflicht! Wie oft trägst du den 3DS mit dir herum? Hast du dafür ein Staufach im Rucksack oder packst du ihn einfach so in die Hosentasche?
Alexander: Solange ich noch keinen 3DS XL besitze, ist dies eigentlich kein Problem. Meist reicht der Platz in der Hosentasche aus. Genauso bewährt hat sich jedoch auch die Innentasche der Jacke. So kann man problemlos zwischendurch einen Blick auf den 3DS werfen und überprüfen, ob die kleine LED grün aufleuchtet.

N-ZONE: Hast du die Erfahrung gemacht, dass mittlerweile viel mehr Miis in der Stadt zu ergattern sind als zur Markteinführung der Konsole?
Alexander: Da ich selber leider nur in einer Kleinstadt lebe, ist es wirklich selten, dass ich jemanden treffe. Mit viel Ausdauer erlebt man jedoch trotzdem einige Erfolgserlebnisse. So kann ich trotz allem seit letztem Jahr stolze 17 Miis aus meiner Heimatstadt verbuchen, von denen ich einige mittlerweile schon mehrfach getroffen habe. Da ich mich jedoch auch oft mit anderen StreetPass-Fans austausche, darf ich für die Allgemeinheit sprechen und sagen, dass die StreetPass-Aktivität in vielen Teilen Deutschlands tatsächlich angestiegen ist.

N-ZONE: Wie gut gefällt dir das neue Mario&Sonic-Kartenalbum, das ebenfalls StreetPass nutzt?
Alexander: Wie man so schön sagt: Einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul. Bei StreetPass geht es schließlich hauptsächlich um das Sammeln und da kommt einem jede neue Herausforderung natürlich recht. Besonders dann, wenn man bereits sämtliche Puzzle-Teile der Mii Lobby sein Eigen nennen kann. Was mir an der Anwendung jedoch besonders gefällt, ist, dass man seine doppelten Karten weitergeben kann und auch die Nintendo-Zone unterstützt wird.

N-ZONE: Du gehörst der StreetPass-Germany-Community an. Was macht ihr da eigentlich?
Alexander: Vor allem zur Markteinführung des 3DS gab es die Befürchtung, dass sich die StreetPass-Funktion in Deutschland weitaus weniger durchsetzen werde als bei den videospielverückten Japanern. Durch unsere StreetPass-Treffen wollten wir dem entgegenwirken und es vor allem 3DS-Besitzern in kleineren Städten möglich machen, Puzzle-Teile und Miis zu sammeln. Mittlerweile hat sich unser Fokus jedoch ein wenig verschoben. In Städten wie Berlin, München oder Hamburg treffen sich die 3DS-Besitzer regelmäßig einmal im Monat, um fröhlich miteinander zu zocken, sie veranstalteten zuletzt sogar Turniere für Spiele wie **Mario Tennis Open**. Natürlich werden hier auch weiterhin fleißig Puzzle-Teile und Miis ausgetauscht, aber es haben sich tatsächlich kleine Communitys gebildet, die natürlich auch immer wieder gerne Neulige begrüßen. Auf unserer Facebook-Seite „StreetPass Germany“ oder www.streetpass-germany.de findet man zudem eine Liste aller StreetPass-Gruppen in Deutschland. Sollte eine Stadt noch nicht dabei sein, ist übrigens jeder herzlich dazu eingeladen, eine eigene Gruppe zu eröffnen. Wir stehen in diesem Fall natürlich hilfreich zur Seite!

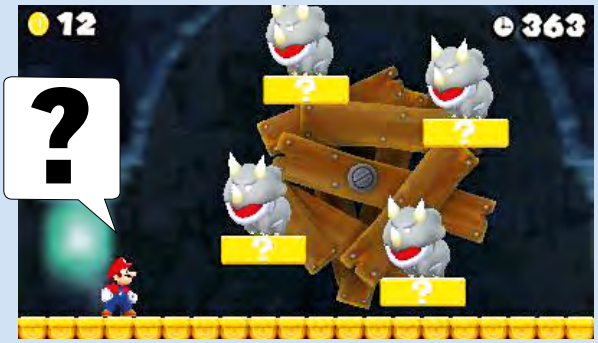
N-ZONE: N-ZONE-Redakteur Christoph hat manchmal das Problem, dass er zwar seinen 3DS im StreetPass-Modus hat, dass aber Schritte nicht gezählt werden. Hast du das auch schon mal gehabt?
Alexander: Tatsächlich hatte ich derartige Probleme noch nicht. Wenn ich meinen 3DS bei mir trage, habe ich ganz verlässlich am Ende des Tages meine maximalen zehn Spielmünzen zusammen. Christoph empfehle ich spontan, den 3DS einfach an einer anderen Stelle zu tragen oder beim Auffallen eines derartigen Problems den 3DS aus- und wieder anzuschalten.

N-ZONE: Gibt es Orte, an denen du quasi immer ein Mii triffst? Und hast du dank der Funktion schon mal jemanden kennengelernt?
Alexander: Wer ganz speziell auf Mii-Suche ist, sollte am Hauptbahnhof Ausschau halten. Wenn ich lange Zugreisen antrete, ist mein 3DS immer dabei. So konnte ich bislang immer einige Begegnungen am Gleis verzeichnen. Auch die Mitarbeiter in Videospielgeschäften haben oft und gerne ihre Konsole hinter dem Tresen liegen. Ansonsten sollte man auch auf Großveranstaltungen vorbeischauen. Besonders erfolgreich sind natürlich solche, bei denen Nintendo selbst anwesend ist, wie beispielsweise zuletzt der Japan-Tag in Düsseldorf oder die kommende Animagic in Bonn.
Eine letzte Empfehlung ist der Elektronikmarkt. Hier stehen oft Nintendo-3DS-Ausstellungsstücke aus. An vielen ist die StreetPass-Funktion bereits aktiviert und so erhält man im Zweifelsfalle immer ein Mii, auch wenn dies natürlich nicht so aufregend ist, wie wenn man jemand ganz Fremden auf der Straße begegnet. Speziell jemanden kennenlernen konnte ich über diese Weise leider noch nicht. Immerhin habe ich aber im Anschluss den Besitzer eines gesammelten Miis in einem Nintendo-Forum wiedergetroffen.

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Einsendung amüsierte Christian Potente die Redaktion im letzten Monat.



Jetzt seid ihr dran: Was sagt Super Mario in dieser Szene aus *New Super Mario Bros. 2*? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 30. August 2012 an redaktion@n-zone.de!

NINTENDO IST schon wieder ÜBERALL!

N-ZONE-Leser finden im ganzen Land Erinnerungen an die Nintendo-Stars.

Felix aus dem Landkreis Börde schreibt uns: „Ich habe mir in den letzten Wochen eine kleine ungenutzte Ecke in unserem Garten vorgenommen und sie mit einem Triforce-Symbol aufgepeppt. Zumindest lässt sich jetzt an einem irritierten Blick der Besucher feststellen, wer die **Zelda**-Reihe nicht kennt. Gar nicht so einfach, denjenigen die Bedeutung des Triforce zu erklären."

Andi Hammerl aus dem niederbayerischen Örtchen Salzweg hat beim Bummel durch die bayerische Stadt Passau etwas Interessantes entdeckt, das euch sicher auch gefallen dürfte: In einer Unterführung befindet sich eine große, hinter Glas sichtbare Wand voller Graffiti-Kunstwerke. Offenbar war hier auch ein Pokémon-Fan zugange, wie man sehen kann!

Stefan Kiehl aus Siegen teilt uns mit: „Ich studiere derzeit in Gießen und habe dieses Graffito in der dortigen Fußgängerzone gesehen. Da zeigt sich mal wieder: ‚Aus dem Wii-Shop-Kanal verbannt, in Gießen immer noch gekannt!' Hoffe, ihr druckt es in der nächsten Ausgabe ab." – Na sicher doch, Stefan, ist doch klar. Und noch viel Erfolg bei deinem Studium!

BAU DEN PROMii!

Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich ihrer Dauerpräsenz in den Medien – ein Mii von Daniela Katzenberger gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii der „natürlichen" Blondine. Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 30. August 2012.

Mii

Lothar

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Lothar Matthäus zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Kilian Schulze als besonders gelungen. Für alle, die das Mii des Rekordnationalspielers und zweimaligen Weltfußballers auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des abgebildeten QR-Codes. Viel Spaß!

N-ZONE WETTET, DASS ...

DIE LETZTE WETTE:

Zahlreichen Lesern gelang es, die Wettbedingungen aus der letzten N-ZONE zu erfüllen. Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem ihr eine Großpackung Waschpulver in der Hand haltet (in Anlehnung an den überdimensionalen 3DS XL). Außerdem musstet ihr ein T-Shirt oder ein Hemd in der Größe XX(X)L tragen, das euch sichtlich nicht passt. Zu guter Letzt musste auch eure Hose mindestens zwei Nummern zu groß sein. Wir gratulieren allen unten abgedruckten Lesern!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich Sebastian im letzten Monat irrte, musste er eine Pizza so üppig belegen, dass sie garantiert nicht in seinen Mund passt! Er lässt ausrichten: „Da hab ich den Mund zu voll genommen!“

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei Überraschungspakete. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 30. August 2012 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DIE AKTUELLE WETTE:

Unsere Praktikantin Nathalie wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto, auf dem mindestens zwei Bartträger zu sehen sind. Erlaubt sind dabei nicht nur Schnäuzer à la Mario.**
2. **Jeder von ihnen hält eine Knoblauchzehe in der Hand – die Dinger, die Wario am liebsten schon zum Frühstück vernascht.**
3. **In der anderen Hand halten die Männer einen D-Mark-Schein – als Symbol dafür, dass man für Extralevels in New Super Mario Bros. 2 extra löhnen muss.**

Falls sich Nathalie irrt und es drei Leser gibt, die die oben stehenden Aufgaben erfüllen, verpflichtet sie sich, Uwe und Thomas einen Tag lang unaufgefordert (!) mit Kaffee und selbst geschmierten Mettbrötchen (mit Gurke drauf!) zu versorgen.

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten 3DS-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer großen Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

DAS MARIO-TENNIS-OPEN-TURNIER POWERED BY Nintendo

Das Duell der Filzballfreunde: Wer hat auf dem Tennisplatz die Nase vorn?
Hier präsentieren wir euch die Ergebnisse des Mario-Tennis-Open-Sommer-Turniers!

Marko Langanke	André Hölscher	André Hölscher	
Freddy Woreder	Fute Futmatron	Fute Futmatron	
Dennis Schrage	Michael Bittner	Michael Bittner	
Samie Revelations	Michael Pumberger	Michael Pumberger	
Marvin Wald	Vivien Redmann	Vivien Redmann	
Michael Wirz	Zocker Tobi	Zocker Tobi	
David Schmidtmann	Mario Kobler	David Schmidtmann	
Sascha Wiechert	Alex Tobias Pfeiffer	Sascha Wiechert	
Marcel Weichert	Allen Tsitak	Marcel Weichert	
Emanuel van Weimar	Florian Bähr	Florian Bähr	
Manuel Wiese	René Rühmann	Manuel Wiese	
Mounier Berouag	Marco Poloo	Marco Poloo	
Benjamin Garic	Stefan Schmidt	Benjamin Garic	
Turtok Rules	Sindy Berude	Turtok Rules	
Justin Biebor	Dennis Tsitak	Justin Biebor	
Jonas Bant Meibi	Marco Cortellucci	Marco Cortellucci	

NACHGEFRAGT BEI … BENJAMIN GARIC

Wir stellen die besten Spieler aus der N-ZONE-Superliga vor – diesmal interviewten wir Benjamin Garic, der momentan voller Elan das Nintendo-3DS-Spektakel Mario Tennis Open übers Internet spielt.

BENJAMIN GARIC

N-ZONE: Du bist aktiver 3DS-Online-Spieler. Was reizt dich dabei so sehr?
Benjamin: Ja, vor allem seit **Mario Tennis Open** veröffentlicht wurde, bin ich aktiv dabei. Es gehörte nämlich bereits seit N64-Zeiten zu meinen Top-Favoriten, da das Gameplay so genial umgesetzt wurde und ich mir schon immer einen Online-Modus wünschte, wo ich gegen andere gute Spieler antreten konnte. Dadurch, dass die N-ZONE Turniere veranstaltet, bekommt dieser E-Sport auch einen professionelleren Reiz. Um noch mehr Leute dafür zu begeistern, berichte ich auf meiner Webseite www.benji.ch auch immer wieder über internationale **Mario Tennis Open**-Turniere. Dazu seid ihr alle herzlich eingeladen!

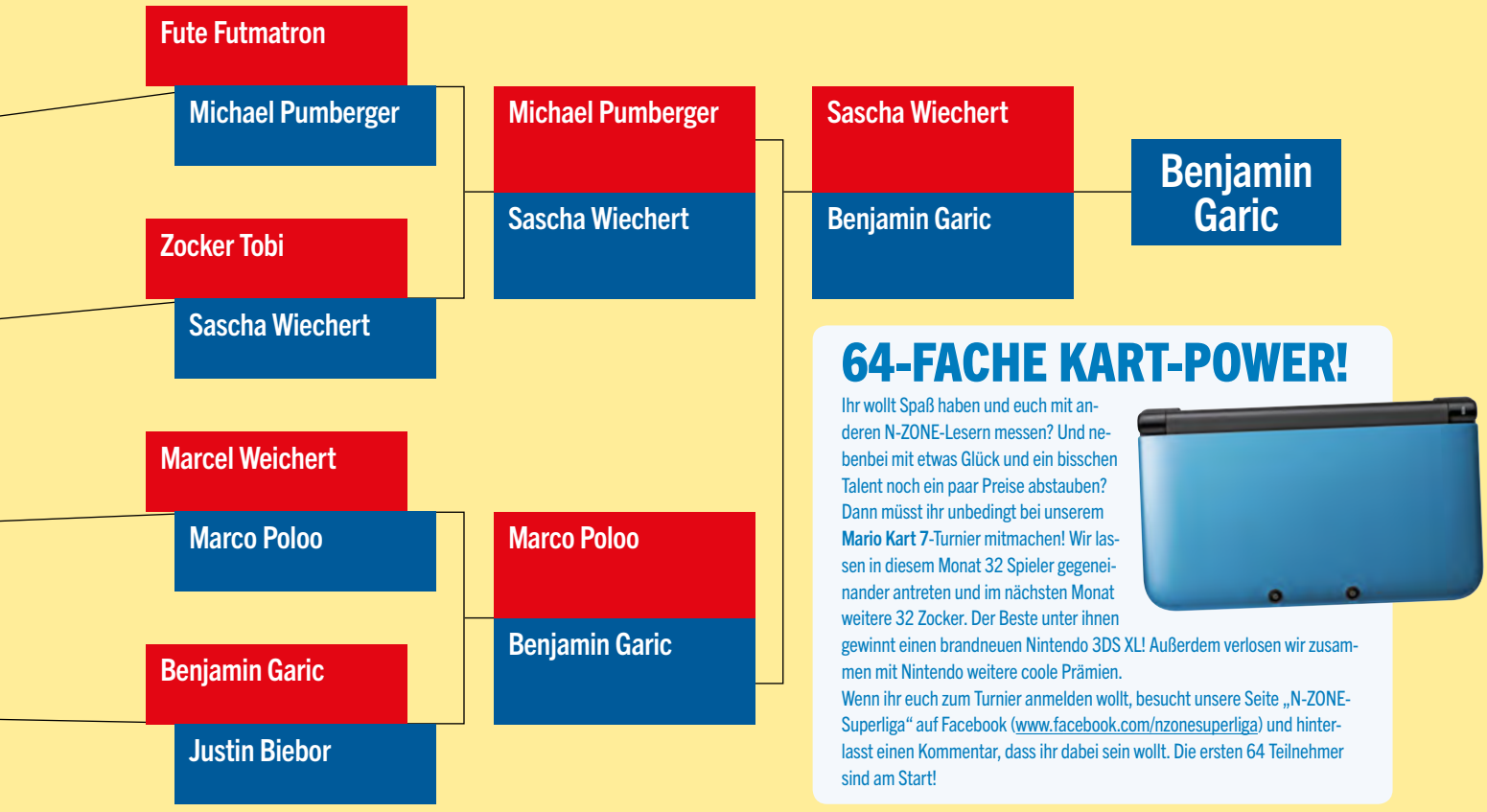
N-ZONE: Wer sich Klassiker wie Tetris im eShop kauft, muss auf Zweispielermodi verzichten. Stinkt dir das genauso wie uns?
Benjamin: Ja, leider. Während Hersteller auf anderen Systemen ältere Spiele mit höherer Auflösung und Online-Funktionen ausstatten, bekommt man hier leider manchmal sogar eine schlechtere Version geboten als damals bei der Markteinführung.

N-ZONE: Der große Hype um Mario Kart 7 ist längst abgeflaut. Das nächste große Ding ist nicht in Sicht. Was zockst du jetzt im Netz?
Benjamin: Neben **Mario Tennis Open** zocke ich auch ganz gerne mal **Dead or Alive Dimensions** auf dem 3DS im Netz. Aber ich kenne auch so einige Zocker, die immer noch heiß auf **Mario Kart 7** sind.

N-ZONE: Sind mittlerweile zu viele starke Spieler auf den Mario Kart-Pisten und den Mario Tennis-Plätzen unterwegs?
Benjamin: Durch die Onlinemöglichkeiten in den letzten Jahren tummeln sich jetzt natürlich ganz viele großartige Spieler online. Als man damals noch lokal vor Heimkonsolen zockte, war es ein kleiner Kreis von Freunden, gegen den man antrat. So sah man sich schon schnell als Profi. Jetzt steht einem plötzlich die ganze Welt gegenüber mit ganz vielen solcher „Profis“, wo man sich nochmals als Topspieler behaupten kann. Das muss aber nicht unbedingt schlecht sein: Durch bessere Spieler steigt auch der Ehrgeiz, sein Können weiter zu verbessern.

N-ZONE: Welche Serie sollte Nintendo auf dem 3DS wiederbeleben?
Benjamin: Was das Aufleben alter Serien anbelangt, betreibt Nintendo bereits eine sehr gute Pflege. Was mir noch fehlt, ist ein Wiederaufleben von **F-Zero** in 3D. Die Serie war ja eine ganze Konsolengeneration lang nicht mehr zu sehen. Zudem habe ich mitbekommen, dass der damalige Nintendo-Unterstützer Rare die Möglichkeit hat, Titel für den 3DS zu publizieren. Über ein richtiges **Banjo-Threeie** würde ich mich schon sehr freuen!

N-ZONE: Was möchtest du noch loswerden?
Benjamin: Ich hoffe, dass auch weiterhin so großartige Games entwickelt werden, denn das Spielen ist heute längst keine Randerscheinung mehr für irgendwelche „Freaks“. Gaming ist ein Teil unserer Kultur geworden, welcher wie Musik, Filme und Bücher auch eine Daseinsberechtigung haben darf und soll.



64-FACHE KART-POWER!

Ihr wollt Spaß haben und euch mit anderen N-ZONE-Lesern messen? Und nebenbei mit etwas Glück und ein bisschen Talent noch ein paar Preise abstauben? Dann müsst ihr unbedingt bei unserem **Mario Kart 7**-Turnier mitmachen! Wir lassen in diesem Monat 32 Spieler gegeneinander antreten und im nächsten Monat weitere 32 Zocker. Der Beste unter ihnen gewinnt einen brandneuen Nintendo 3DS XL! Außerdem verlosen wir zusammen mit Nintendo weitere coole Prämien.
Wenn ihr euch zum Turnier anmelden wollt, besucht unsere Seite „N-ZONE-Superliga“ auf Facebook (www.facebook.com/nzonesuperliga) und hinterlasst einen Kommentar, dass ihr dabei sein wollt. Die ersten 64 Teilnehmer sind am Start!

LESERZITATE

Liebes N-ZONE-Team,
zum Spiel **VVVVVV** habt ihr geschrieben, dass das Spiel so heißt, weil die Stacheln im Spiel wie Vs aussehen. Dies möchte ich richtigstellen. Soviel ich weiß, heißt dieses großartige Spiel nicht aufgrund der Form der Stacheln so. Meiner Meinung nach setzt sich der Titel aus den Anfangsbuchstaben der Crewmitglieder zusammen. Diese heißen nämlich Veridian, Vermilion, Violet, Verdigris, Vitellary und Victoria. Natürlich kann es auch sein, dass ihr recht habt und der Name von der Form der Stacheln kommt. Nun will ich noch meine Meinung zu **Pokémon Schwarze Edition 2** und **Weiße Edition 2** kundtun. Ich finde die Editionen im Allgemeinen nicht schlecht gemacht, ich mag die Grafiken und einige Gameplay-Elemente. Aber einiges an diesen Editionen bringt mich als alten **Pokémon**-Fan zur Weißglut – besonders die neuen Pokémon: Monsterchen wie Jiutesto finde ich von der Bezeichnung her noch gut, aber Namen wie Gelattini oder Nagelotz können doch nicht ernst gemeint sein! Da fühle ich mich als **Smaragd**-Liebhaber verarscht. Und sowieso: Früher konnte ich an den Namen noch erkennen, welchen Typ sie haben, heute ist das nicht mehr möglich. Warum werden es überhaupt immer noch mehr Pokémon? Es kann sich doch niemand mehr alle merken! Früher ging das noch, aber bei gefühlt achtzigtausend Figuren komme ich nicht mehr klar.

DAMNI

Also zunächst mal eine Beschwerde, liebe Leute! Was ist denn das bitte für eine Bestrafung in der Rubrik „N-ZONE wettet, dass …“, die Felgen eines Audi TT RS säubern zu dürfen?! Das Säubern der hochwertigen Aluminiumräder ist Teil des Privilegs, dieses Gefährt bewegen zu dürfen. Wenn ihr das anders seht: Ich biete mich als Waschmeister inklusive Durchführung der Lackpflege an. Aber jetzt komme ich zur Wii U: Entgegen einiger Erstkommentare finde ich die Nebenfunktion des GamePads, die Universalfernbedienung, gerade super. Dank des großen Displays könnten die Bedienfunktionen von mehreren Geräten gleichzeitig dargestellt werden oder ich könnte die komplette Bedienoberfläche selber anpassen. Das wäre echt spitze!

FLO

NINTENDO-KUNDE

Hey N-ZONE-Team,
ich habe ein wenig in der Videospielgeschichte herumgestöbert und habe herausgefunden, dass die erste Videospielkonsole im Jahre 1968 entwickelt wurde und 1972 unter dem Namen Magnavox Odyssey auf den Markt kam. Allerdings konnte ich nicht herausfinden, wo sie entwickelt wurde und wo sie als Erstes auf den Markt kam. Wisst ihr da was?

N-ZONE: Nichts leichter als das: Das Magnavox Odyssey war die erste Heimkonsole, sie erschien in den USA im Jahr 1972 (Deutschland 1973), also noch Jahre vor dem legendären Atari 2600. Technisch hatte das gute Stück nicht viel zu bieten, es konnte lediglich weiße Punkte vor einem schwarzen Hintergrund darstellen, weswegen die Spiele mit farbigen Folien ausgeliefert wurden, die man dann auf den Bildschirm kleben konnte. Gesteuert wurden die Games mit drei Drehreglern pro Controller, zudem war eine Lightgun erhältlich. Es erschienen noch einige überarbeitete Versionen des Magnavox Odyssey, bis Magnavox eine Tochtergesellschaft von Philips und die Konsole vom Philips G7000 abgelöst wurde. Diese modulbasierte Heimkonsole wurde in den USA weiterhin unter dem Namen Odyssey vertrieben.

Ich habe anschließend dieses Gerät mit den ersten Konsolen von Nintendo und Sony verglichen. Nintendos erste Konsole war laut meinen Recherchen das Color TV Game 6 im Jahre 1977. Aber was ist das genau für ein Ding? Schon eine stationäre Konsole oder erst ein Handheld?

N-ZONE: Ganz richtig, das Color TV Game 6 von 1977 war Nintendos erstes Experiment im Markt der Heimkonsolen. Davor produzierte der Konzern aus Kyoto fast ausschließlich Spielkarten („Hanafuda“ genannt) sowie einfaches Plastikspielzeug, beispielsweise verlängerbare Greifhände oder ein Periskop zum Um-die-Ecke-Gucken. Die Konsole mit dem orangefarbenen Gehäuse wurde ausschließlich in Japan vertrieben und gilt heute als äußerst rar. Christoph entdeckte übrigens vor einigen Jahren ein originalverpacktes Exemplar in einem Tokioter Spieleladen – es kostete damals knapp 80 Euro.

Und wie sah es mit Spielen aus? Gab es da schon irgendwas Nintendo-Typisches, das jeder kennt? Mario kam meines Wissens ja später raus. Aber vielleicht ein anderer bekannter Charakter?

N-ZONE: Nein, das Color TV Game 6 spielte ausschließlich sechs Ballsportspiele ab, etwa Tennis, Eishockey oder Fußball. Das Color TV Game 15 – die Nachfolgekonsole – hatte dann 15 Disziplinen auf dem Kasten.

Zum Schluss fand ich heraus, dass Sonys PlayStation 1994 auf den Markt kam. War sie tatsächlich Sonys allererste Konsole? Diese kam dann aber ziemlich spät auf den Markt.

N-ZONE: Richtig, die PlayStation war Sonys erste Spielkonsole – sie kam zu einem cleveren Zeitpunkt auf den Markt, da ihr das Super Nintendo meilenweit unterlegen war und das Nintendo 64 erst drei Jahre später herauskam. So sicherte sich Sony auf Anhieb die Marktführung.

Zum Abschluss noch eine Frage wegen eures Magazins: Seit Ausgabe 08/11 befinden sich auf dem Magazin-Rücken Teile der Wii U. Wieso habt ihr so prompt und unauffällig das Mario-Level-Design wegrationalisiert, zumal nicht einmal Mario selbst vorkam. Das ist ziemlich schade.

N-ZONE: Stimmt, das Pilzkönigreich ist nicht mehr auf dem N-ZONE-Heftrücken abgebildet. Aber du weißt doch: „Öfters mal was Neues wagen“!

Ansonsten ist euer Magazin natürlich das Beste des Universums und ich freue mich jedes Mal darauf, die neueste Ausgabe in den Händen zu halten. Viele Nintendo-mäßige Grüße,

PATRICK FORSTER

HARVEST MOON

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich bin ein großer Fan von Harvest Moon und Rune Factory und hatte mich (leider bislang vergeblich) auf den neuen Ableger Tales of the Two Towns gefreut. Wisst ihr zufällig, wann dieser Teil jetzt wirklich in die Läden kommt und wann man mit einem neuen Teil von Rune Factory rechnen kann?

N-ZONE: Ursprünglich sollte The Tale of Two Towns schon längst erhältlich sein, doch das Spiel kommt jetzt erst Mitte August in den Handel. Den Vertrieb übernimmt Koch Media. Rune Factory 4 kam am 19. Juli – also vor wenigen Wochen – in Japan heraus, hierzulande warten wir vermutlich noch bis ins nächste Jahr.

Habt ihr einen Tipp, wie ich die Sommerflaute überbrücken kann?

N-ZONE: Klar, du musst unbedingt den Sommer-Hit VVVVVV

(für 8 Euro im eShop erhältlich, Wertung: 9 von 10 Punkte) spielen! New Super Mario Bros. 2 ist ja eh Pflicht.

Ansonsten wollte ich noch loswerden, dass mir eure Artikel super gefallen. Macht weiter so!

NICO POST

WAS FÜR EIN KUNSTWERK!

Hallo,
ich habe bei **Minecraft** ein superheftiges Dingens gebaut: einmal das N-ZONE-Zeichen und dann noch (im Hintergrund) eine gigantische Wii-Fernbedienung. Ich hoffe, mein Motiv gefällt euch!

N-ZONE: Na da hat sich einer große Mühe gegeben. Respekt!

Tüdelü und viele Grüße an das N-ZONE-Team!

ADRIAN WENISCH

ERIC FRAGT

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Endlich komme ich auch mal dazu, euch – den Weltbesten – zu schreiben. Ich lese euch schon seit sechs Jahren regelmäßig, davor habe ich nur unregelmäßig im Heft geblättert. Habe aber sogar eure Erstausgabe vor etlichen Jahren am Kiosk erworben.

N-ZONE: Du hast die N-ZONE also neun Jahre lang nur unregelmäßig gelesen und gibst diese Verfehlung auch noch offen zu? Komm du uns nach Hause!

Übrigens ist meine Lieblingsserie **Zelda**! Habe damals auf dem NES komischerweise mit Teil 2 angefangen (der wohl schlechteste und schwerste aller **Zelda**-Teile). Das war mein erster Kontakt mit Link. Schon kurz darauf besorgte ich mir Teil 1 auf dem geliebten NES und meine Liebe zur Serie ist bis heute immer stärker geworden. Meine Lieblings-Nintendo-Konsole ist immer noch das NES, dicht gefolgt vom SNES! Einfach zwei zeitlose Konsolen, die auch heute noch regelmäßig benutzt werden. Darum gefällt mir eure Retro-Rubrik ausgesprochen gut – ich vergöttere sie sogar. Bitte entfernt diese niemals aus eurem Heft!

N-ZONE: Geht klar! Eher schicken wir Christoph, Uwe, Thomas und Super Mario in Frührente, als dass wir die Retro-Rubrik aus dem Heft entfernen.

Vielen Dank auch für „Warios Sinnloswissen“ und „Crankys Rumpelkammer“. Auch das Heft-Design ist erste Sahne und dürfte für meinen Geschmack auf keinen Fall geändert werden. Doch nun habe ich noch drei Fragen an euch. Insbesondere versuche ich mal Christoph mit den ersten beiden herauszufordern.

N-ZONE: Auweia, jetzt geht's ans Eingemachte.

Warum gibt es sogenannte „Tschibibos“ in **Super Mario Land** für den Game Boy und keine Gumbas wie sonst bekannt? Ist es dieselbe pilzartige Rasse oder gab es lediglich eine Namensänderung?

N-ZONE: Vermutlich war sich Nintendo damals selbst noch nicht im Klaren darüber, wie erfolgreich die Reihe einmal werden würde. Beispielsweise wurde Ekel-Echse Bowser in einer früheren Spielanleitung „Bauser“ genannt – auch der Name „König Koopa“ war einst üblich. Erst mit der Zeit vereinheitlichte Nintendo die Namen in allen Märkten. Auch König Dedede (zeitweise König Nickerchen genannt) aus der Kirby-Welt heißt jetzt überall gleich.

Gab es für das 3-in-1-Modul fürs NES – es beinhaltet **Super Mario Bros.**, **Tetris** und **Nintendo World Cup** – eigentlich jemals eine Verpackung? Oder lag das Spiel seinerzeit ausschließlich der Konsole bei – ohne Karton?

N-ZONE: Eine Spielanleitung lag dem Modul schon bei, aber eine Verpackung gibt es nicht.

Wird Nintendo vielleicht doch noch aufwachen und **Project Zero 4** bei uns veröffentlichen?! Ich finde es einfach Quatsch, Teil 2 neu rauszubringen (und dass sogar der Ton neu aufgenommen wird)! Das Geld und die Arbeit hätten die ja wohl besser in die Lokalisierung eines „neuen“ Teils stecken können. Ich liebe diese Serie. Bitte, Nintendo, bringt doch endlich mal Teil 4 in Deutschland raus!

N-ZONE: Das ist in der Tat merkwürdig, denn Project Zero 4 kam schon vor vier Jahren (!) in Japan auf den Markt. Ob's jemals zu uns kommt? Ungewiss!

Ähnlich verhält es sich mit dem neuen 3DS XL. Ich persönlich würde ihn mir sofort kaufen und meinen Original-3DS sofort in Rente schicken, wenn da nicht die Sache mit dem fehlenden zweiten Analogstick wäre. Hallo, Nintendo!? Geht's noch? Ich meine, hier hätte man doch wirklich mal die Chance nutzen können, mit dem zweiten Analogstick ab Werk zu punkten. Stattdessen kommt wohl wieder ein neues Analogstick-Zubehör in Übergröße auf den Markt. Ansonsten bleiben Spiele wie **Resident Evil: Revelations** nahezu unspielbar …

N-ZONE: Du musst aber bedenken, dass das Schiebe-Pad Pro bislang nur von wenigen Spielen unterstützt wird (etwa Resident Evil: Revelations und Metal Gear Solid: Snake Eater 3D) und dass es künftig wohl kaum Spiele geben wird, die es voraussetzen.

Soo, ich glaube, das war's erst mal von mir. Wie gesagt, ihr seid spitze und ich freue mich immer wieder auf eine neue Ausgabe von euch!

ERIC AUMAYER

Auch das gab's diesen Monat: Tugrul Demir amüsierte uns mit selbst gezeichneten Porträts von Shiek und Link.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

KAMPF DEM SOMMERLOCH

Einst war in der heißen Jahreszeit auf dem Videospielmarkt nicht viel los, in den Sommermonaten erschienen nur tröpfchenweise neue Spiele. Doch die Durststrecke ist längst vorbei.

Thomas: Nun, Christoph, hattest du bislang einen angenehmen Sommer? Ist dir dabei womöglich in den letzten Wochen bereits etwas aufgefallen?

Christoph: Wenn ich nicht auf den Kalender schauen würde, dann könnte mir kaum in den Sinn kommen, dass gerade Sommer ist. Oder worauf willst du hinaus?

Thomas: Vielleicht fällt dir das auch deswegen nicht auf, weil das sagenumwobene Spielesommerloch in diesem Jahr kaum spürbar ist – und das, obwohl sich die Wii-Ära langsam, aber sicher dem Ende zuneigt. Hab ich dir genug auf die Sprünge geholfen?

Christoph: Danke, reicht! Ja klar, vor allem bei Nintendo merkt man sehr deutlich, dass es dieses Jahr kein Sommerloch gab. Aber welche Strategie verfolgt das Unternehmen damit eigentlich? Ist es wirklich sinnvoll, einen Top-Titel à la **New Super Mario Bros. 2** mitten in der heißen Jahreszeit zu veröffentlichen? Früher galt doch mal die Strategie, dass man solche Hochkaräter stets kurz vor Weihnachten veröffentlichen muss, um den Profit zu maximieren? Du kannst das doch bestimmt aus wirtschaftlicher Sicht erklären, oder?

Thomas: Ich habe verschiedene Ideen, warum das so sein könnte. Beispielsweise könnte man Budget für den Wii-U-Launch erwirtschaften wollen, man möchte die Verbreitung des 3DS weiter antreiben oder Umsätze besser auf das gesamte Jahr verteilen. Im Falle von **New Super Mario Bros. 2** ist dabei eigentlich egal, wann es erscheinen wird: Es verkauft sich sowieso klasse und wird über Monate, wenn nicht Jahre, in den 3DS-Verkaufscharts verweilen. Fallen dir noch mögliche Gründe ein, warum Nintendo das Sommerloch in diesem Jahr so konsequent stopft?

Christoph: Wenn im Herbst alle – und damit meine ich tatsächlich alle – Hersteller ihr Feuerwerk zünden, besteht natürlich die Gefahr, dass viele gute Spiele untergehen – unabhängig von ihrer Qualität. Insofern ist die Entscheidung von Nintendo richtig, schon jetzt einen Hochkaliber herauszubringen. Vergiss dabei nicht: Während sich andere Titel nur in der ersten Woche ihrer Veröffentlichung so richtig gut verkaufen, sind die **Mario**-Abenteuer „Langläufer". Es ist also gelinde gesagt egal, ob **New Super Mario Bros. 2** im August oder im Mai oder im Dezember herauskommt, denn es wird sich so oder so die ersten Ränge der Verkaufscharts sichern. Und das auch langfristig! Ist **Super Mario Galaxy 2** nicht auch mitten im Sommer herausgekommen? Ich nehme an, es hat sich trotzdem gut verkauft …

Thomas: Das tut es immer noch im Vergleich zu den anderen Spielen, die damals erschienen sind. Interessant finde ich auch die relativ überraschende Veröffentlichung des 3DS XL – gerade mal sechs Wochen vor dem Verkaufsstart wurde das gute Stück erst präsentiert. Was könnte deiner Meinung nach dahinterstecken?

Christoph: Es ist wohl eine neue Strategie, die Leute mit Neuheiten zu überraschen, die dann sehr kurzfristig auf den Markt kommen. Wobei auch der Aspekt des geistigen Diebstahls nicht außer Acht gelassen werden darf: Solange Nintendo nichts angekündigt hat, kann auch kein Konkurrent diese Idee stehlen.

Thomas: Genau das ist auch meine Vermutung – der Ablauf erinnert mich an das Vorgehen des Apple-Konzerns, der seine neuen Produkte immer erst kurz vor dem Verkaufsstart präsentiert. Außerdem macht der XL dann der Wii U im Weihnachtsgeschäft keine Konkurrenz und so abwegig ist die Veröffentlichung eines Handhelds vor beziehungsweise während der Urlaubssaison ja auch nicht. Auch die Veröffentlichungen für die Wii, die in wenigen Monaten von der Wii U abgelöst wird, sollten wir nicht vergessen. Deren Anzahl ist zwar überschaubar, aber uns werden in regelmäßigen Abständen gute Spiele wie etwa **Project Zero 2** oder richtige Perlen wie das neue **Rhythm Paradise** serviert. Somit stopft Nintendo derzeit sogar gleich zwei Löcher – und das recht erfolgreich!

AUSGABE 10/2012
AB 19.09.12 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

DIE NINTENDO-HITS DES HERBSTS

Bis zum Launch der Wii U stehen für uns Nintendo-Fans noch eine Menge interessante Wii- und 3DS-Games an. Wir werfen einen Blick auf die Herbsts-Highlights!

Wii U – DAS MÜSST IHR WISSEN!

Nintendos neue Heimkonsole kommt wahrscheinlich noch in diesem Jahr! Wir fassen alle bislang bekannten Fakten zu Hardware und Spielen für euch zusammen.

POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2

Freut euch auf neue Details zum letzten großen **Pokémon**-Spiel für den DS!

NEW SUPER MARIO BROS. 2

In der nächsten Ausgabe gibt's die besten Tipps & Tricks zum neuen **Mario**-3DS-Hit!

PLAY BLU
AUSGABE 09/12

Topaktuelle PlayStation-3-Vorschauberichte, kritische Testartikel, spannende News und vieles mehr hat euch unser Schwestermagazin Play Blu zu bieten. Zu den Top-Titeln der aktuellen Ausgabe zählen unter anderem **Sleeping Dogs**, **Resident Evil 6**, **Doom 3 BFG-Edition**, **Dead or Alive 5**, **Persona 4**, **Tekken Tag Tournament 2**, **Darksiders 2** und **Risen 2**.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Sebastian Stange, Uwe Hönig
Mitarbeiter dieser Ausgabe Max Drews
Trainees Nathalie Auerochs, Sebastian Zelada

Redaktionsassistenz Yves Nawroth

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Ina Hulm, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

COO Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM